

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1997年5月9日
48
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
每本港幣 35元
恐怖新模式
格鬥RPG攻略《TOBAL 2》！
製造商資料最新最齊！
完全超攻略《FEDA 2》
《遊戲誌》新周刊又有料爆！
飛龍、畑山哲哉加盟GPM組織！
先試為快！！
RUNABOUT
三條賽道先行試走報告
龐大攻略陣容
SS《下級生》
《SKY TARGET》
PS《QUOVADIES》
《ELFIN PARADISE》
《TILK碧海來的少女》
《聖痕之祖卡》
《翼之勳章》
《THE UNSOLVED》
《加米拉2000》
動畫迷必玩遊戲推介
SS《游擊宇宙戰艦》
年內推出最新遊戲介紹
《BREATH OF FIRE III》
《BOUNDY SWORD FIRST》
《PARADISE LOST》
《MOON》
《英雄志願》
《幻想大陸戰記》
遊戲誌 GAME PLAYERS EX
隨刊附送・不另收費
請向書報攤索取


PS SAKKARA AI
智能型模擬駕駛系統
特大液晶顯示屏
資料、圖案，一目了然。
可編程序系統
超級必殺技，一按即出。
PS SAKKARA AI
S. MODE
AUTO FIRE
PLAY
AUTO
TEACH
MEM.
MODE
END
START
STEERING
PROGRAMMABLE
PS-602
定價
HK$199
記憶容量特大，可儲存 54 個程式。
多種參數選擇，容易操縱。
SS-232

還是無法在上機前睡覺的米奇話——

「唔～又飛嘞～」

飛去邊？唔話你知，總之好地方。

這期書GPM基地來了「4K黨」——四個都是以K為稱號的新編輯，今期編者話他們就會為大家逐一自我介紹。

接下來的數個星期還會有多位勁人加入GPM組織，首先要歡迎的就是飛龍兄，久仰其名，米奇終於可以正式跟他一同工作了，可惜飛龍兄加盟之日，米奇身在異邦，未能親自歡迎。另一位要歡迎的是烱山先生，他正直接幫助我跟日本的遊戲生產商聯絡，看烱山先生比我勤力數倍，我實在有點緊張，唯恐自己太懶會嚇跑人家。另外，還有ARTHUR、RAY、DIAS、SKIN這些在出版界中頗具經驗的人物，小健健又會久別歸來，GPM總部的男人味真是愈來愈重了。

心情複雜的福田君話——

◆今期除了畑山哲哉先生外，還有4名新同事加盟，實在令人感到相當興奮的哩！可是手上的工作甚多，沒時間和他們詳談，希望趕完書後能和他們去打機食飯，輕鬆一番吧。

◆可能是社會不斷在演變的關係，總覺得現代人的疏離感越來越重，除了眼前所看到的工作和利益外，其餘一切都放到很低的位置，人與人的關係漸漸變得很怪異：在你眼前的人是甚麼？是能夠絕對信任的好朋友？是充滿殺意的仇敵？是言談裏只有寒暄數句的酒肉朋友？是生死與否毫不痛癢的同僚？是你喜歡的人？是喜歡你的人？是你？是我？是另一個自己？

◆ 福田雙週推介：ELT的《EVERLASTING》與SOPHIA的《LITTLE CIRCUS》，前者不用花唇舌解釋，單是連續2星期ORICON大碟榜冠軍、銷量直達80萬隻便知一二；至於《LITTLE CIRCUS》當然極正，其中主打歌《LITTLE CLOUD》的風評很高，得閒留意下衛視可能會睇到其MTV。

MS 話—

大家好！第一次見面（其實都見不到），請多多指教。首先要多謝GAME PLAYERS內的所有人（因本人經常找人麻煩），而且他們肯給個機會我在這方面發展，真的很感動啊！先介紹一下自己，我是一架MS，是一架全戰鬥萬能型的MS，不論是甚麼類形的遊戲，我都會玩，所以說是全戰鬥萬能型，但其中也有原因的，不過是秘密，留下來讓你估啦！因我是剛剛開始工作，並不覺得累，但相信很快就知到甚麼是苦了，為了給讀者更好的遊戲介紹，辛苦都不要緊啦！最後希望大家多多支持。

MS

發覺公司多咗好多新同事的J.J話

◆在好友基斯的介紹下，在下最近認識了兩位新朋友，一位是今期開始替本刊繪畫插圖的小虎（因在下不努力、原本畫了六張的插圖今期只能刊出兩張，SORRY！），另一位則是既喜歡動漫畫、遊戲機、又是G WING狂好者（WE LOVE G WING！），更同樣喜歡YS系列的，所以實在要在此對基斯一多謝、兩多謝、三多謝、家屬謝……

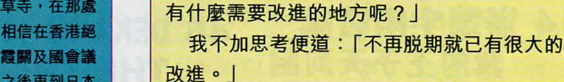
◆相隔了差不多三年時間，在下再次選擇了租一間小屋過獨居生活，倒是到截稿前為止，在下的新居仍是吉舖一間，而且因租約所限，陪了在下多年的小貓要留在舊屋那邊（似乎新屋只可以養老鼠甲由……），實在有點不捨得，但其實新屋和舊屋只不過是相隔5分鐘路程，相信仍可經常回去陪她玩的，但願以後可以有地方給自己專心泡製攻略吧。

◆世事往往是很難預料的，想不到今期書竟然能找到認識了近9年的前輩簡機主為我們製作攻略（只是到寫這篇騙者話時仍未收稿……），但預最後能吉人天相，平穩過渡……

重考生，努力吧，考試過後就可以睇G WING嘞！

山寺良牙歸家七日之旅（其之五）——

二月十一日，日本的建國記念日（假期），一大清早，本人便乘火車到上野公園參觀，之後再到淺草寺，在那處購得了一把「番傘」，而寺內的鴿子非常多，相信在香港絕對無法看到，參觀後，便乘東京的地下鐵到霞關及國會議事堂，由於是假期的關係，那處非常冷清，之後再到日本天皇居所及古色古香的東京火車站，回到池袋時已是傍晚。第五天就是這樣的過去了。



歸家之行的收獲（五）——以《心跳回憶》作為題材的日本同人誌

P. S: 歡迎五位新加入GPM組織的「烱山哲哉先生、KOTARO、MS、八神健及TAZ」，希望今後能合作愉快！

多謝BILLY CHAR寄來的生日卡，那鴿子十分美麗。

KOTARO話—

還記得見工時，米奇問我：「你覺得遊戲誌有什麼需要改進的地方呢？」

我不加思考便道：「不再脫期就已有很大的改進。」

但加入遊戲誌之後，使我絕對地改觀，因為他們的工作量真是大得驚人。

若然你每朝返回公司，看到「屍橫遍野」的情景，想信你也會有我這樣的感受。

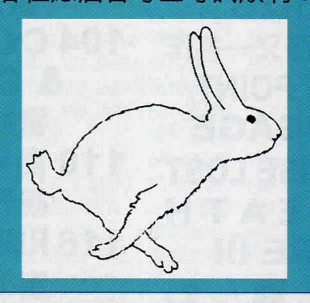
他們的血淚史真是可以寫成一本小說、又或者可以拍成一部電影、甚至可以拍成一本寫真集……。所以當你購買一本遊戲誌時，請不要忘記「粒粒皆辛苦」這句說話。

版位騙子ARES

相信今期會有不少關於迎新的編者話，為免有騙版位的嫌疑，故還是依舊來個風花雪月吧。話說上期說過兩樁慘事，不如今期就說兩樁有關「歸家」的喜事吧。自一小段時間的休養後，《侍魂5 天草炒車》主角天草終於「歸家」，返回這個無乜人性嘅遊戲誌露宿者之家，可說是喜事一樁。此外，ARES早排終於替家裏兩隻王八換了新「龜家」，相信以後也不會看到兩條友將兩隻前腳踏在盆邊曬太陽的串樣及發生走犯事件，真的可喜可賀、可喜可賀！

少年阿三真實告白第十話——

有很多事情，其實可以兩方面看的。祝福各位應屆會考生考試順利！



八神 健的第一次的編者的話……

◆筆者初次登場，請各位讀者多多指教。

◆筆者有幸在遊戲誌內執筆真的要多謝很多人，首先是大埔「油落成」的老細，另一個人是四眼明，真的要多謝他們支持。

◆另外，還要向其他舊的編輯眾人多多指教，新人的筆者當然需要各位前輩多多指教。

◆而且，筆者還要向同期進入編輯部的畑山先生、M.S.、KOTARO和遲來的TAZ多多請教，希望大家合作愉快。

◆最後，當然要多謝米奇給我機會在這裏工作。

◆最近在GPM辨公室內掀起模型熱潮，各新編輯都取了家中的模型回來公司（筆者在內），有Z高達、EVA零機號、初機號、貳機號、五機號和W高達等。據筆者估計將會有更多模型會出現的。（將出現GPM之超級機械人大戰）

新生赤目黑龍

對於黑龍而言，生命唯一要回望的時候便是死前的一刻，不過，黑龍竟然會在這時候這種念頭，真奇怪！這數星期真是黑龍有生以來最繁忙的日子，四出找人食飯，四出找人加入我們的「地獄」，四出……而工作又依然是這麼多，所以每天回到家中總是「抱頭大睡」，不過，數天前的晚上突然「發青光」，那時候，黑龍竟然在無意識下想起很多以前的事：以前讀書時候的事；和「她」在一起的事；以前不同工作上的事；以及現時工作上的種種情況，不過，想到這裏，黑龍竟發現由此至終自己也是「一事無成」，不得了！好！由明天開始黑龍便要發奮，現在的黑龍要專注工作，女人？暫時不要談了（雖然家中真是很需要一個女主人），最主要的便是幫助工作、賺錢、發展，但是一直以來人們也說：「在成功男士背後一定有一個好的女人……」那麼，黑龍是否應該……（黑龍誠徵女友？）哈！小健健，你答應給黑龍介紹（靚）女友的，現在怎樣……？

講女仔講到唔知去咗邊嘅ZAC話

早前收到她的電話，她問我是否仍恨她……

那時，我們幾乎每天都在一起，但我們之間的距離卻越來越遠。

我曾以為，我對她已是盡心盡力，但我卻沒想過，我所給她的是否正是她所需要的？事後我明白到，人與人的溝通，無論是和情人、朋友、家人、同事，總之，都是雙向的。做人有時要為別人設想才行。

不能說這是命運或運氣不好。這些東西只會令事情發生，自己的性格才會影響事情的發展。同一件事情交給不同的人處理，因大家性格不同，結果也會不同。改變自己的性格，就能改變處理同樣事情的方式，否則，結果永遠一樣。不是說要為他人而改變，只是要改變自己處事的不正確方式。只要靜心想一想，你會發覺自己的性格與以前已不同了。

初嚟報到嘅TAZ如是說——

由於某些因素，我比其他3位新同事遲了一星期上工，而且重撞正全人類最忙嘅稿尾，所以在此多謝各同事在百忙中抽空相助。相信大家都己經知道飛龍同烱山哲哉先生會加入GPM啦，而且新同事重陸繼有來，加上今後可直接向日本方面取料，可以想像到GPM將來一定會今大家耳目一新。

亞PIYO，細力。係我呀！SEE YOU SOON！

（我隻《他媽》於1997年5月4日晚上9時由於連日生病同無嘢食，死鬼咗享年6歲。希望大家為佢默哀6秒鐘……多謝各位，佢在天之靈一定能夠安息。





把你的意見直接交到遊戲生產商手中

繼續懸紅20000大元徵求理想方案

全港最新最快，遊戲生產商直接提供遊戲

新GAME速報

攻略一族

遊戲玩家有話説

賞心樂事

隨刊附送

GAME PLAYERS EX 二大攻略連珠砲發

機種

3DO

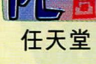

GAME GEAR

PC 個人電腦


街 機


世嘉 CD

PLAY STATION


任天堂


世嘉五代

超級任天堂

PC-FX

NEO · GEO

SATURN


GAME BOY

PC ENGINE

NINTENDO 64

遊戲性質

ACT 動作遊戲

SLG 戰略／模擬遊戲

PUZ 智力遊戲

FIG 對戰格鬥遊戲

SPT 體育遊戲

TAB 桌上遊戲

RPG 角色扮演遊戲

SOC 足球遊戲

MOV 電 影

ARPG 動作角色扮演遊戲

SRPG 戰略角色扮演遊戲

RAC 賽車遊戲

BOOK 電子圖書

AVG 歷險遊戲

STG 射擊遊戲

ETC 其他遊戲

其他


雙 打

對應光線鎗


多人參與

對應滑鼠


需記憶卡／有記憶進度功能

對應軟盤


通訊對戰

對應ANALOG 控制桿


不適合十八歲以下人士

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、強水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

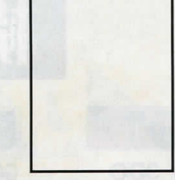
◆PUBLISHER／CINCEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、赤目黑龍、FUKUDA、天草四郎時貞、山寺良牙、阿三、ZAC、MS、KOTARO、八神 健、TAZ◆FREELANCE WRITING／SPYDER、小健健、死神之黃昏、粉擦、韻、XICO、簡機主◆插圖／小虎◆MARKETING DEVELOPMENT／烱山哲哉◆COVER DESIGN／子濃◆GRAPHIC DESIGN／子濃、SING、FAI、ANDY、FION◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVISE LTD.◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVISE LTD.、EPS PRODUCTION LTD.◆PRINTER／TOPPAN PRINTING CO.,(H.K.) LTD.◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD.(COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP)TEL:(825)2866-9866◆ADVERTISEMENT／NELSON CHAI TEL(825)2527-8665
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS:7/F, FOOK LEE COMMERICAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WAN CAHI, HONK KONG.
TEL(825)2380-2223 FAX(825)2507-5175
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引 （本索引以遊戲種類及筆畫排序）

直接向遊戲生產商提供你的喜好

PLAYERS CHOICE 遊戲普查

始動！





你有機會把你對遊戲的意見直接告訴遊戲生產商了！

《遊戲誌》由今期開始推出「PLAYERS CHOICE」讀者遊戲普查，收集各位對遊戲的意見，結果經整理後將直接交到SCE ASIA PROJECT室等遊戲生產商手中，我們並會把廠方的回應刊登出來。

（遊戲名稱及資料請參閱「新GAME時間表」）

1. 你最喜愛的PS遊戲

遊戲名稱：

遊戲生產商：

2. 你最喜愛的SS遊戲

遊戲名稱：

遊戲生產商：

3. 你最喜愛的街機遊戲

遊戲名稱：

遊戲生產商：

4. 你最期待的三款PS遊戲

遊戲名稱：

遊戲生產商：

5. 你最期待的三款SS遊戲

遊戲名稱：

遊戲生產商：

6. 你最希望移植到PS上的遊戲

原著機種：

遊戲名稱：

遊戲生產商：

7. 你最希望移植到SS上的遊戲

原著機種：

遊戲名稱：

遊戲生產商：

8. 你最期待中文化的PS遊戲

遊戲名稱：

遊戲生產商：



ALL THE WAY TO 普查

郵寄：灣仔駱克道33中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「遊戲誌PLAYERS CHOICE」

FAX：2507-5175

EMAIL：cineaste@glink.net.hk

9. 你最期待中文化的SS遊戲

遊戲名稱：

遊戲生產商：

10. 你最喜愛的男性遊戲人物

人物名稱：

遊戲名稱：

11. 你最喜愛的女性遊戲人物

人物名稱：

遊戲名稱：

12. 你需要哪個遊戲的攻略本？

遊戲名稱：

遊戲生產商：

13. 請提出你對PS特約店及行貨遊戲的意見

（如：特約店的好處與要改之處分別在哪裏？再需要何種服務？若要進行推廣活動？該有甚麼內容？）

Players' Choice 龍虎榜下期正式登場！

遊戲誌新

RAY

烟山哲哉 SKIN 周刊 飛龍

DIAS ARTHUR

1997 年夏

電視遊戲

綜合電子娛樂刊物 情

計 GPM 秘技認可 戰國 報

時代

機迷 非機迷

專書

劃 欽

點

書 獎金 組織

懸紅 20000 大元

遊戲誌周刊計劃書公開招募

《遊戲誌》自創刊以來，一直走在遊戲雜誌的頂尖地位。現在GPM要搞本綜合電子娛樂情報周刊，誓要創出新花式。受歡迎的雜誌當然要得到讀者支持，你現在就有機會直接參與這本劃時代刊物的策劃工作。

GPM現在懸紅徵求最富創意的周刊計劃書，令我們最滿意的計劃書將可獲得港幣10000大元，而能夠提出具創意的欄目的朋友亦可以得到豐富獎金。鉅獎當前，你不會錯過吧？

獎項

最完美計劃書(1名)：獲賞金港幣10000大元
最富創意單項金獎(1名)：獲賞金港幣5000大元
最富創意單項銀獎(1名)：獲賞金港幣3000大元
最富創意單項銅獎(1名)：獲賞金港幣2000大元
你的計劃書請寄：*香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7字樓，信封面請註明「遊戲誌周刊計劃書」字樣。*

截止日期：1997年5月14日

公布日期：1997年5月23日（《遊戲誌》第49號）

請圈選出你認為適當的答案

1) 內容比重

遊戲情報：遊戲攻略

1.不需要情報 2.1:3 3.1:2 4.1:1 5.2:1 6.3:1 7.不需要攻略

攻略分量

8. 點題式、流程 9. 故事大綱式 10.只需要地圖和列表 11.小說式

情報要求（可選多項）

12.日本市場走勢 13.本地市場內幕 14.日本市場內幕 15.遊戲新產品
16.新遊戲玩法 17.遊戲創作人訪問 18.遊戲經營者訪問
19.遊戲周邊商品(如飾物)介紹 20.本地遊戲店舖介紹 21.新遊戲預告

機種比重

21.PlayStation %
22.SATURN %
23.NINTENDO 64 %
24.NEO・GEO %
25.街機 %
26.PC電腦 %
=100%

遊戲種類比重

27.ACT %
28.戰略SLG %
29.育成SLG %
30.RPG %
31.FIG %
32.RAC %
35.SPT %
36.AVG %
37.SOC %
38.STG %
39.PUZ %
40.TAB %
=100%

遊戲欄目

41.情報 %
42.新GAME %
43.攻略 %
44.秘技 %
45.名人專欄 %
46.編者專欄 %
47.信箱 %
48.遊戲評論 %
49.時間表 %
=100%

遊戲誌周刊計劃書

姓名：

年齡：

性別：

身份證／護照號碼：

聯絡電話：

(日間)

(夜間)

地址：

條款：

■結果以《遊戲誌》公布為準
■本刊保留決定得獎者之最終權利
■被採用的計劃項目版權屬CINEASTE INTERNATIONAL LTD.所有
■CINEASTE INTERNATIONAL LTD.員工及其家屬不得參加，以示公允。

其他欄目

項目		
50.偶像	□要	□不要
51.潮流產品	□要	□不要
52.漫畫情報	□要	□不要
53.動畫情報	□要	□不要
54.電腦(非遊戲)	□要	□不要
55.模型	□要	□不要
56.影音	□要	□不要
57.LD／CD推介	□要	□不要
58.電影	□要	□不要
59.連載漫畫	□要	□不要
60.四格漫畫	□要	□不要
61.好去處介紹	□要	□不要
62.電視節目情報	□要	□不要
63.遊戲海報	□要	□不要
64.動畫海報	□要	□不要
65.偶像海報	□要	□不要
66.讀者欄	□要	□不要
67.其他		

請作簡介：__________

流行榜種類

項目		
68.遊戲銷量	□要	□不要
69.流行曲排行榜	□要	□不要
67.動畫排行榜	□要	□不要
68.電影排行榜	□要	□不要
69.LD流行榜	□要	□不要
70.焦點新聞排行榜	□要	□不要

2) 出版

出版日期

71.SUN 72.MON 73.TUE 74.WED 75.THR 76.FRI 77.SAT

尺寸（比較值）

78.報紙 79.八卦周刊 80.遊戲誌 81.本地漫畫
82.日本漫畫單行本 83.其他特度(請列明：_____)

頁數

84.30頁以下 85.40頁以下 86.50頁以下

售價

87.$5 88.$10 89.$15 90.$20

訂裝

91.騎馬釘 92.膠脊

封面取材

93.明星 94.遊戲 95.動畫 96.產品 97.廣告

封面風格

98.3D電腦畫 99.卡通畫 100.彩稿 101.攝影

用紙

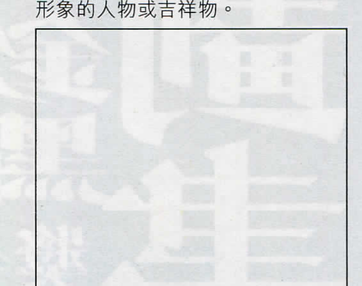
102.粉紙 103.書紙

4) 完全新概念

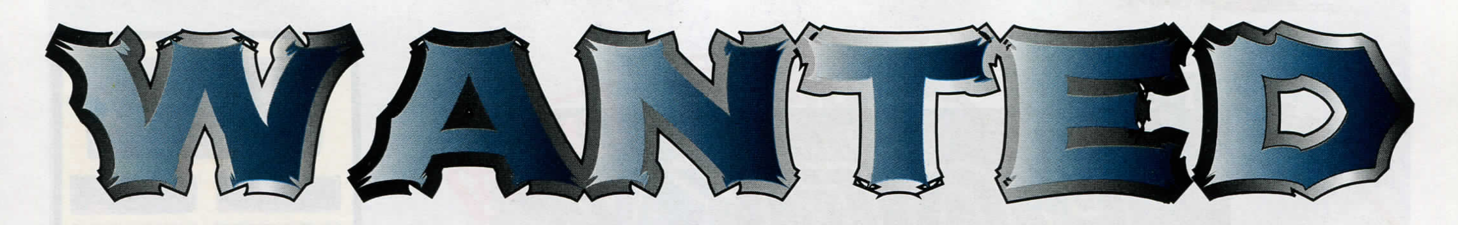
請寫下沒有在上面列明的你的構想。

5) 形象人物由我創

請畫下或寫下你認為適合這本周刊形象的人物或吉祥物。



■歡迎影印本表格參加■



《遊戲誌》線人計劃

你 會唔會係全港最快知道遊戲秘技嘅人呢？有好料不妨公諸同好。

《遊戲誌》秘技工場歡迎你提供好料，當然唔會少咗線人費啦！

報料熱線：
2380 2223

報料FAX線：
2507 5175

報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利

GAME料分級制

稿費大增 100%



一級猛料 .... $

二級勁料 ....

三級好料 .... $

四級碎料 .... 留番你自己慢慢駛

PlayStation 行貨遊戲 *發售日及訂價表*

發售日	名稱		售價(港幣)
5月9日	Asuka 120% Excellent: Burning Festival	ASUKA120%EXCELLENT	$398.00
	Nanotek Warrior		$398.00
5月16日	Wipeout XL		$398.00
	Formula 1		$398.00
	Destruction Derby 2		$398.00
5月23日	Blam! Machinehead	病毒2007年	$398.00
	Spider	蜘蛛王冒險記	$398.00
	Runabout		$398.00
	Go! Go! Morikawa No. 2	加油！森川君 2 號	$338.00
5月30日	The First Emperor秦始皇		$468.00
	Deka Yonku- Tough The Truck-四驅車越野賽		$398.00
	Schrodinger's Cat祖尼迪卡之貓		$398.00
	Ace Combat 2皇牌空戰 2		$398.00

本欄內容由 SONY CORP. OF HK 提供

一雙連阿媽都會玩的遊戲



IWATOBI PENGUIN ROCKY HOPPER



抵死可愛的企鵝作反？！

可能在香港很少人會認識這對企鵝，因資生堂所拍的定型水廣告而著名的企鵝兄弟ROCKY和HOPPERS，這兩隻可愛抵死的企鵝既滑稽又搞笑，現在要當上了這小型遊戲的主角了。不要看輕這些小型遊戲，全是考玩者的反射神經，是一隻頗益智的遊戲。總共有十一種以競技形式來玩的小遊戲，全個遊戲分別有四種模式，適合男女老少和一家大小玩。

STORY MODE （故事模式）

故事是説到ROCKY與HOPPERS從電視中得知海盜KID正招募一些挑戰者，只要戰勝了他，就可得到他的財寶。於是ROCKY兩兄弟就決定參加，之後他們幸運地被選中去參加這次挑戰，他們當然很開心的出發。（不過很可惜最多只得兩人玩）

OPTION（設定）

可調較難易度分別是極簡單（ちょやさしい）、簡單（やさしい）普通（まあまあ）、困難（ちょいムズ），之後的是音樂測試（サウンド）。



TEAM MODE （隊制模式）

即是以分隊形式來進行比賽，誰勝誰負側要看哪一隊的反應夠快啦！

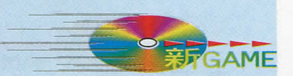
FREE MODE （自由模式）

完全是一個極之自由的模式，玩者是可以自由選擇玩任何一種小型遊戲，可作練習之用。



VS MODE （對戰模式）

相信不用説都知道這是個對戰模式，而這對戰模式是可二至四人同時對戰，奪取最高殊榮。

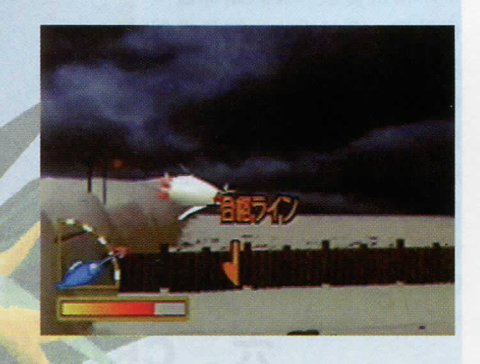


笑到連口都合不到的遊戲！

一. LONG JUMP（跳遠）

說明是跳遠，就即是跳得最遠的人就可取勝，但要怎樣跳才可跳得遠呢？只要在跑道上不停交替地按×和○掣，下面的速度計就會漸漸上升，當到達跳躍點時就按往十字掣的下，選好角度後就放掣，大約45度角，那就可跳出好成績。











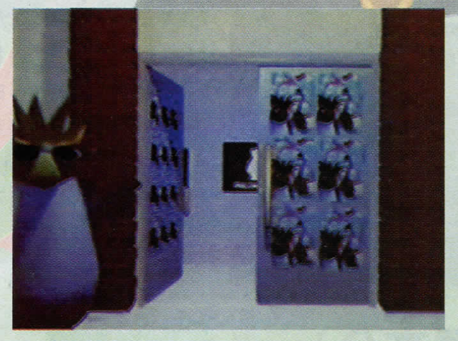


二. CLAM（拾貝殼）

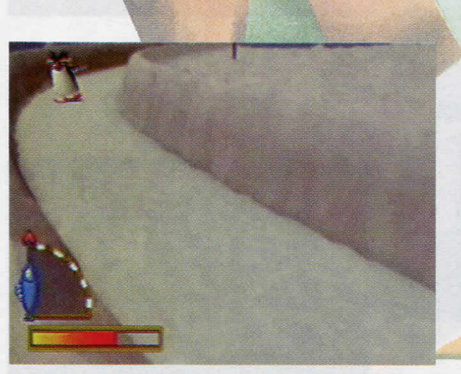
在海灘上拾得最多貝殼的人就可取勝，但要注意是會有大浪向玩者捲過來，一旦被浪沖走，就少了一次機會拾貝殼，記得是要在指定時間內拾取指定數量貝殼的數目才可過關。除此之外，兩人或以上玩的話，還可以阻止對方拾貝殼，在對方附近按○掣，可令對方倒下而被浪沖，拾不到貝殼。哈！哈！

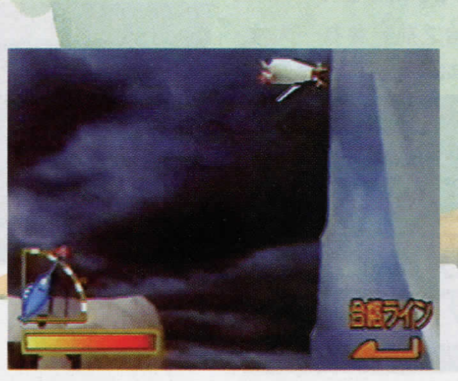
三. DANCE（跳舞）

這是一個純按掣遊戲，不過不要看少它，因它是很考玩者的反應，在上方有個PS手掣，哪一個掣亮燈，就代表按那一個掣，全看玩者的反應了。（編者按：記住要冷靜）



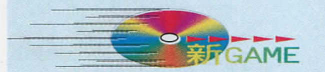






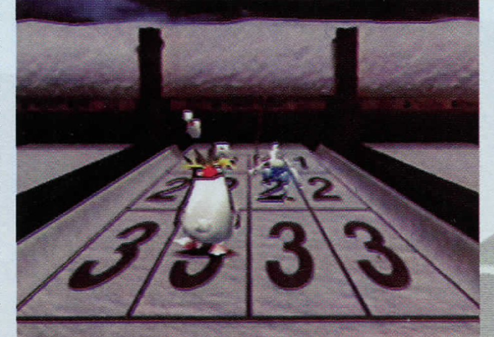
四.HIGH JUMP（跳高）

基本的操作方法和先前的跳遠一樣，全無分別，只是跳躍的角度有少許差別，是選用60度角來跳躍，才可跳出好成績。



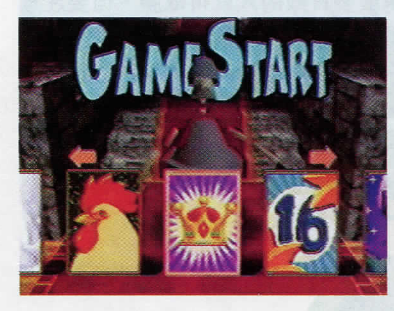
五．JUGGLING（玩雜技）

不知道大家有沒有看過馬戲團呢？如果有的話，一定見過小醜拿着波拋來拋去，今次就要像馬戲團的小醜般拿着木樽拋來拋去，一個都不可跌下，只要跌下木樽就會被一個大鐵球當作保齡打。至於操作方法是當個木樽大約到那企鵝的手時，按○掣，牠會邊行邊走，但走到地上畫有2字的地方時，木樽就會增各加一個，餘此類推，記住不要失手，因為敵人會行得快過你的，那就GAME OVER。

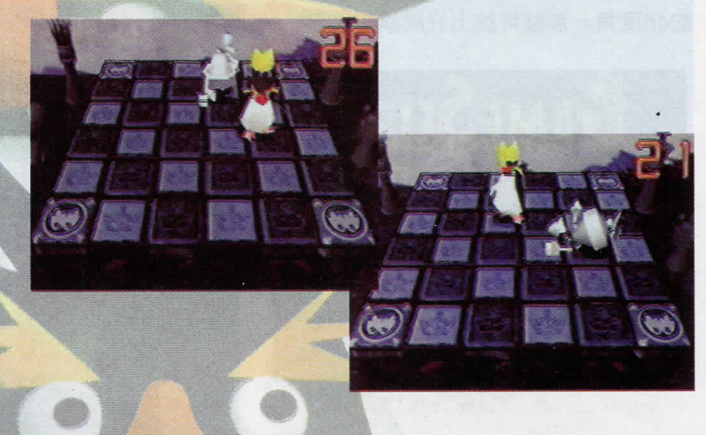




六．CROWN（皇冠爭奪戰）



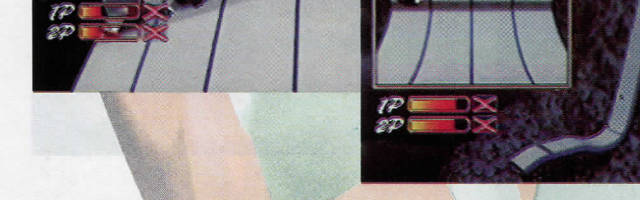
在一個6×6的版圖裏爭取皇冠，只要在限定時間內取得皇冠，就可勝利。操作方面，十字掣是控制企鵝的移動，○掣是攻擊，當被敵人搶去皇冠時，就攻擊他吧（那企鵝就會呵呵呵……）！



七.CHICKEN RACE（玩滑梯）

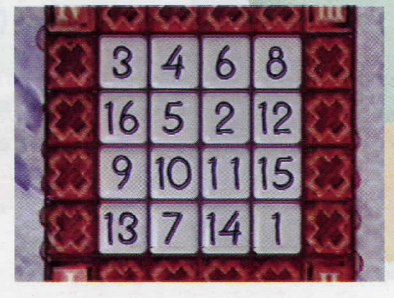
相信大家都玩過滑梯，但不知到鬥快滑到最低試過沒有呢？不過今次不單是要以最快速滑下，還要不可跌落滑梯之下。其難度可說較高。要怎樣操作呢？當隻企鵝滑下時，在適當的時間連按○和×掣令牠減速，（與玩跳高的加速一樣按法）那就不會跌下。

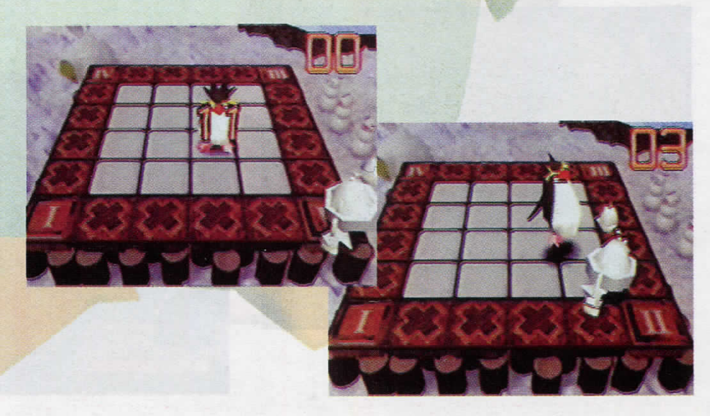




八.NUMBER（鬥高分）

也是以6×6的版圖作戰場，在遊戲開始之前，會有一大堆數字出現，這是代表每一格的數字，遊戲開始時數字就會消失，那就要在指定時間內站在最大的數字上，即是鬥誰站在最大的數字上就取得勝利，當然可以攻擊對方令其取不到分，只要在對方附近按○掣就可（那企鵝又會呵呵呵……）。







九．冰上決戰

既然稱之為冰上決戰，即是在冰上打得你死我活，在一大片冰塊上把對方推到那冰塊之外，但要注意那冰塊是隨着重量而移動，正個操作是以十字掣來控制企鵝的移動。

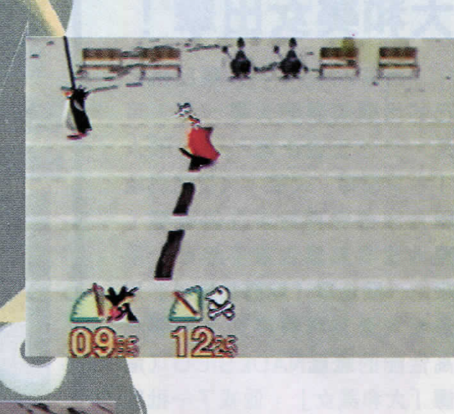






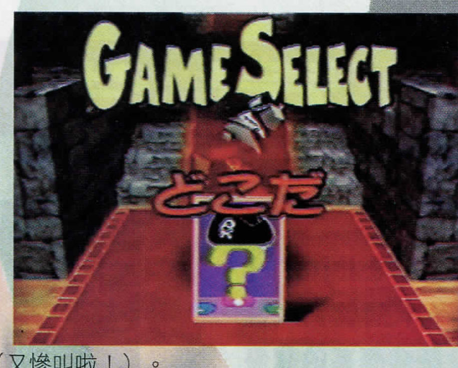
十．JUMP RACE（即一百米賽跑）

這是個很簡單的遊戲，只要跑得最快的人就可取勝，和跳高的操作方法一樣，不停交替按○和×掣來加速，按得快就得。



十一．WHERE（捉盲鷄）

一個很考眼力的遊戲，敵人會以高速移動，而玩者側要看準他位置，然後一拳打過去。操作方面，用十字掣的左右來選擇位置，○掣決定出拳，若選中的話，那敵人就會被打落山下（又慘叫啦！）。







後記

遊戲除了上述內容之外，還有點有趣的廣告看，先前説過的資生堂的定形水廣告，都一一錄下，那些廣告只有在故事模式中出現，每當玩者打勝了一個對手，就會有一個廣告看，每次都不同，極為有趣。看牠們的抵死樣，真叫人心情舒暢。





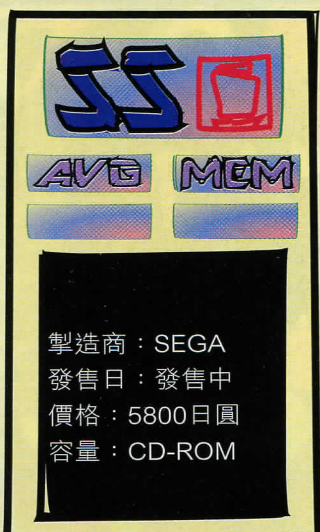
遊擊宇宙戰艦

用愛救地球？！

繼日本超人氣的《新世紀》之後又一個人氣作品《遊擊宇宙戰艦NADESICO》，相信在香港很少人會認識這套卡通，但這套動畫在日本卻很受歡迎，雖然這套卡通剛剛在日本完結，不過它的魅力並沒有因而減少，今次還用電視版的原班人馬配音，有看電視的感覺，沒看過這動畫的人也可在遊戲裏體會一下它的樂趣。

大和美女出擊！

西曆2195年，人類已將自己的版圖廣展到火星一帶，可是，突然受到來歷不明的敵人「木星蜥蜴」攻擊，火星殖民地與月球都受到毀滅性的破壞，連地球聯邦軍也束手無策，後來由一間企業「尼爾加重工」用最新和最高科技製造了一艘超高性能的戰艦NADESICO（港譯「大和美女」，並找了一批精英上艦服役，目的是將敵人的巨大兵器毀滅。



製造商：SEGA
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

不是只顧追女仔的！

這是個冒險、戀愛加戰鬥的遊戲，玩者要用對話來增加艦上所有人的信賴度。艦上有8位年青的少女，玩者可選擇一位作戀愛對象，但也不能只顧女性的好感度而忽略男性朋友，加上中途與敵人戰鬥和多重ENGING，是個多姿多采的遊戲。全個遊戲是由八章組成，第一章有點像電視版的第一集，基本上每一章都環繞與木星蜥蜴的戰鬥，隨着每一章的進展，都會有新的人物出現。



機動戰艦眾生相



天河明人（タンカワ・アキト）

故事中的主角，一直以來都不喜歡戰鬥，對於戰鬥的事都會一口拒絕，但在一次的偶然之下被捲入這次戰鬥，不過他卻是個優秀的機械架駛員，還在艦上偶到自幼的朋友由利加。

御統由利加（ミスマル・ユリカ）

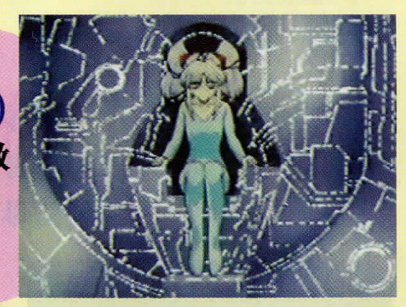
是「大和美女」的艦長，她在連合大學　是位戰略學系的超優等生，擁有不敗之稱。雖然這樣，但她是一個極之樂天派的少女，還一直相信明人喜歡她，現今一同對敵，不知會有甚麼事發生。





惠（メグミ・レイナード）

負責「大和美女」內的通信系統，樣子天真可愛，雖然她對於談戀愛感到害怕，但她卻很希望結婚。



琉璃（ホシノ・ルリ）

她是一個電腦操作者，自幼開始就接受特殊的教育，木無表情，但也因這樣而成為最受歡迎的人物。



遙（ハルカ・ミナト）

以前是一個大企業的社長秘書，現在側是「大和美女」的舵手，她擁有美麗的身材和成熟堅強的性格。



昂良子（スバル・リョーコ）

由尼爾加重工派來的後備機械駕駛員，身材比較矮小，具有一個男孩子的性格。她會在遊戲後期出現。

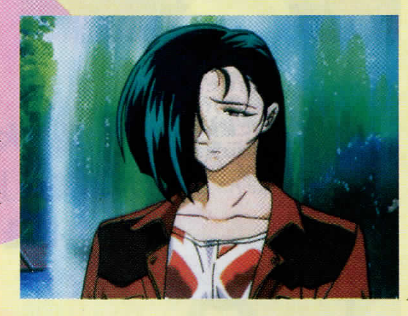


亞麻野光（アマノ・ヒカル）

同樣是後備機械駕駛員，她有成為明日之星的夢想和天真、純情的性格，而且她對同人誌極之有興趣。



槙依純（マキ・イズミ）



也是一位後備機械駕駛員，但她與其他人說話時古古怪怪，不知她想說甚麼，有很多人覺得她是個怪人。

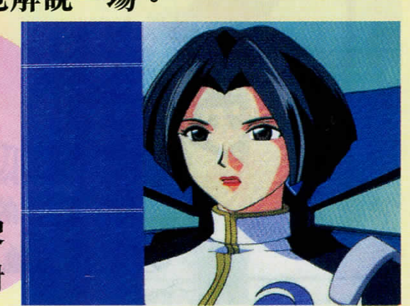


依利絲（イネミ・フレサンジュ）

她是一位醫生，也是負責科學分析，也曾參加過「大和美女」的開發，她有一種高傲感，因她視自己是美女，特徵是用一些說明的語氣和人說話，什麼也解說一場。



艾利娜（エリナ・キンジョウ・ウォン）



同樣也是由尼爾加重工派來的人，不過她並不是駕駛員，而是會長秘書，她對一些能力低的人不放在眼內，但對一些精英就有好感，在此她也可成為戀愛對象。



可美（ホウメイ）

是艦內食堂的料理長，因她長期在廚房工作，所以與戰場完全分隔，處事十分冷靜，而且她可是艦上人們的母親，也是主角明人的精神支柱。



葵純（アオイ・ジュン）

他是副艦長，自小就相信由利加會嫁給他（不過可惜由利加只當他是朋友）。若玩者激怒了女仔，可找他幫忙。





曉流行（アカツキ・ナガレ）

他是和艾利娜一同在中途加入的，也是一位後備駕駛員，他對自己的相貌十分有信心，不過他真正的身份是……



大傲寺賈伊（ダイゴウジ・カイ）

原名是山田二郎，大傲寺賈伊是他「鬥魂的名字」，卡通片《霹靂鐵金剛3》是他最喜愛的。他也是明人的好友。



歌特（ゴード・ホーリー）

是「大和美女」的軍事顧問，即是戰鬥指揮官。「大和美女」的軍事設計全由他監修。樣子雖然有點可怕，但也是可以幫玩者說服發怒的女仔。



探礦者（プロスペクター）

由尼爾加重工派來的會計監查官，本名是個謎，所有艦內的經濟由他主管，是一個很有效率的人。他也與歌特一樣可以做說服女仔的人物。



星矢瓜烱（ウリバタケ・セイヤ）

是艦的整備班長，亦是個機械工程師，所有修理工作由他包辦。



打仗囉！

與敵人時，是要在限定時間內將它所指定的掣全部按好，才可作攻擊、防衛或反擊。只要把敵人的能源完全扣去，就可取勝。

1）自己的能源

2）己方的戰士能源（當自己作出支援的時侯）

3）敵人的能源

4）輸入指令的進行度

5）需要輸入的指令

6）餘下的時間

初段故事攻略

第一章 開始

被選中成為「大和美女」成員的人都一一登場，而明人也不例外，從今以後就在艦上生活。



而戰艦就在12個小時後出發，玩者可在那12個小時　跟艦上的各人見面，因為現在的主角是不認識艦上的人的（每找一個人或做一件事都會用去一小時，也可利用這段時間來跟女仔約會）。12個小時過後，敵人向「大和美女」攻擊，不喜歡戰鬥的明人被迫出戰，只要很快速地照它給你的指令按好，很簡單就可取勝。





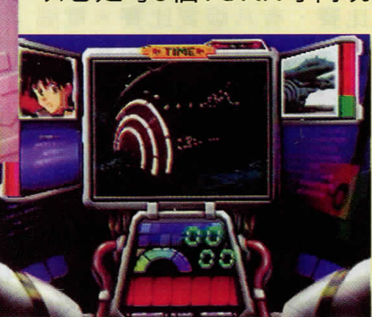
第二章 旅立

明人擊退了敵人之後，最終都是要參與戰鬥。艦隻衝出大氣層之後又到了自由時間，有10個小時給玩者自由行動，當然可以跟女仔約會（每一個女仔都會在某些地方有特別事件發生）當10個小時過後，敵人又再出現，不過這次的敵人有點不同，因它只是一支大炮關係，所以它是每3個TURN才向玩者攻擊，就在它攻擊之前讓它收工吧！











首都高BATTLE R

「的士、巴士大聯盟」又出現了？！



製造商：GENKI
發售日期：發售中
售價：5800日圓
記憶：2 BLOCKS

遊戲系統

如前集一樣，《首都高R》要玩者慢慢地去「養車」，然後用自己的「愛車」去挑戰別人，而最後的敵人當然是土屋圭市。今集由上集三條賽道加至五條賽道，四條正規賽道及一條隱藏賽道，但是爆機後不只是有多一條賽道那樣簡單的……

滑行技巧





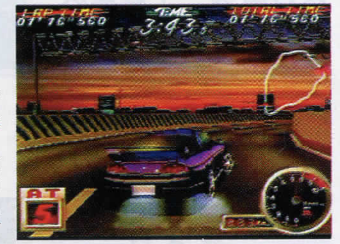
在這遊戲內除了改裝汽車增強性能而取勝外，而汽車滑行技巧是非常重要的，而且在往後的賽道時常都需要的，所以要多些練習。而滑行方法的只需要同時按L2掣及BRAKE掣便行，但是不是一按一定可以，因為按掣的時間要相當配合，有些差池都會「抄車」或撞賽道邊，而且汽車的扭力不同及不同的彎道所需要的按掣時間亦有不同，所以玩者想控制得好，便要多些練習才能做得好。

的士、巴士大聯盟



這一集和上集一樣，在賽道上也有其他車輛會阻礙玩者的，而以巴士及的士為最多，因為他們出現的位置時常在不可思議的地方出現，如轉角位突然出現阻礙玩者或令玩者撞車，所以玩者反應差D也不行，要分外小心他們！

遊戲玩法



這遊戲分為故事模式及練習模式，而故事模式中是在四條賽道和八個不同敵人比賽，有八版要比賽。電腦所控制的敵車的技巧會慢慢地提升，所以難度亦慢慢地提高，所以玩者除了增強汽車性能外，玩者的駕駛技術都要相對地提高，才可以勝過電腦。另外，玩者可在練習模式中練習如何以最好的按掣方法去滑行過彎。

汽車選擇及改裝汽車小小秘訣傳授篇

在選擇汽車方面，首先要選擇那一款車的基本性能有較好的扭力及貼地力，因為這遊戲的滑行技巧是很重要的，而滑行技巧十分取決於扭力及貼地力，所以在那六款基本汽車中，筆者比較認為GTR是最好的選擇(GTR是上一集的最強車，當然有一定的水準)。

在改裝方面首先一定要將引擎鎖解除(在其他系)，如果不是的話就算玩者怎樣改車，最高速也只是180Km。另一方面，增強「排氣口」、加強「避震能力」及將汽車「輕量化」都能將汽車性能顯著的增強，例如在加速上及最高速上都有良好的效果，所以玩者記緊先改裝汽車這幾部分。

賽道分析





大阪環狀線

這一條好明顯是初級賽道，玩者可以當熱身圈，因為這圈沒有太「刁鑽」的彎角，而且大部分都是直路，只要小心一兩處彎位便可以輕易地過版。



1.一開始便是大直路







2.以極速通過這兩彎吧！



3.以右邊的黃色路牌作記號和然後記緊靠左行駛……



4.先來一個急彎，記緊用用滑行技巧！



5.a跟着，請留意右方……

5.b另一個急彎來了！一樣用滑行技巧簡單應付便行了

大阪灣岸線

這條賽道算是中級賽道，有些彎角是着重滑行技巧，所以玩者要用熟悉這些彎角的滑行技巧才能輕易過關。另外，在這關中最好調較汽車為加速重視型，因為多彎角撞車等事容易發生，需要的是加速度，如加速度夠高，那汽車便可以很快回復最高速度。





1.開始，只是一些大直路



2.有些少微彎，只需要以極速通過便行



3.留意左方的天橋作為標記，過完天橋底後……





4.要過急彎了，用滑行過吧！



5.還有一些微彎，小心地過便行



6.當玩者看見背景的高樓大廈，便要準備轉急彎



6.a先由左邊切入……



6.b再用滑行技巧……



6.b剛剛可以過到，然後完成賽道



東京環狀線

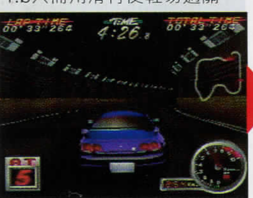
這一條算是中上級的賽道，因比較多U TURN，所以要求滑行技巧要更加準確。

另外，一樣是改裝汽車至加速重視才好。


1.a開始時，一小段直路之後便是急彎一條


1.b只需用滑行便輕易過關


2.a跟着便要準備過一些微彎


2.b不需要擔心，只需小心地以極速通過吧


3.a過了這兒後……


3.b便要過一急彎，記住靠右……


3.c滑行……


4.a直去，留意右邊的天橋……


4.b跟着靠左後按BRAKE及滑行……


4.c滑行……


4.d剛好可以過到


5.a轉彎時，收一收油……


5.b輕易過關


6.最後來一急彎，滑行過吧，然後便會過終點



東京灣岸線

這一條也算是中級的賽道，因為這裏也有幾個頗難過的彎。當玩者是玩故事模式的這條賽道時，最好改裝汽車為高速重視，因為這條賽道比較多直路，有高速的車子是比較有好處。


1.a開始一小段直路後，便有一個急彎


1.b滑行過去吧


2.過了後又是一小段直路


3.a又有急彎，記住靠左，小心控制BRAKE的時間而滑行……


3.b如果不是會很易會撞路邊


4.a直路過後有一些微彎


4.b小心應付便行，可以極速通過


5.a當看見左邊有大廈出現，急彎便來了。先靠左邊……


5.b然後小心使用滑行通過……


6.a跟着以極速過隧道內的彎位……


6.b便輕易地完成了！



隱藏賽道——WEST CIRCUIT

正常的故事模式是沒有這一條賽道的，要爆機之後才會出現這條賽道。這一條是整隻遊戲最上級的賽道，有「之」字路，又有「超急」的彎位，這些彎一定要用滑行技巧才能通過，所以要多練習如何轉這些彎。


1.a首先有一段頗長的彎位……

1.b可以極速去過這彎


2.a跟着，有一個急彎出現，先靠左邊……


2.b滑行……


3.a連續再來一個急彎，再靠右邊……


3.b再滑行……


3.c一額汗


4.a又有急彎……


4.b只要小心控制按BRAKE時間便能滑行過了




5.a到了超急的彎，先要減速至大約200Km，再滑行……


5.b好高難度的，要多練習才行


6.a最後便要來通過「之」字路，先靠左邊，直去……


6.b然後在通過途中，靠右邊……


6.c再向右邊轉，便能成功通過

給爆機人仕的小小禮物

這遊戲爆機後，如再玩故事或練習模式時，會有多幾樣零件給玩者選擇改裝的，全部是最終最好的零件的，一定要裝上。另一方面，其中一樣零件十分有趣的，便是「坂東（那個機械師）的公仔」，如果裝了，對車的性能有很大的幫助，車速、控制性、BRAKE能力等都有很大的增加，但相對價錢也很相廉，只需要4000日元，是很好的選擇。



■坂東人形？！


■用主觀視點可看到Q版坂東公仔吊在倒後鏡那處。



後記

《首都高BATTLE R》這遊戲的難度比上一集略低，可能是那些賽道除了WEST CIRCUIT外，都不太難玩，以及敵車不太難應付，而且，一開始便能用上一集的勁車GTR，令到玩者的勝算更大。另一方面，這遊戲可能還有另一些隱藏賽道的，那玩者可以慢慢地發掘吧。



TEXT：待警隊隊長ARES

老細話：想做特警威龍？先過此關

全港最多得五台

正所謂物以罕為貴，據阿老細講《特警訓練場》全港總數就唔超過五台，而其中兩台就分別喺佢寶號嘅總店同分店度，故一向堅持站於最前線嘅《遊戲誌》又怎可不作介紹。至於生產商方面，《特警訓練場》原來是一美國製造遊戲，近幾年真係好少有咁高水準嘅出來貨，可說是重振雄風之作。



訓練你眼力、腦力、周身力……

雖然遊戲是以射擊為題材，但主題方面便以模仿警察的室內射擊訓練為主，故玩者當通過一階段便會以警察晉升的形式來表示難度的提高。至於訓練便共分六項，分別以訓練速射力、準確性及判斷力等為主，由於不同玩者也有不同的強項，故每人均會遇上不同的挑戰。



你是否大將之材

如上文所說，遊戲難度是以警察晉升的形式來表示，故遊戲便分為六版，每三版一個難度。而每版便以美國警察的架構分野，順序是PATROL MAN（巡警，即係散仔）、SERGEANT（沙展）、DETECTIVE（探員）、CAPTAIN（警長）、CHIEF（組長）及COMMISSIONER（指揮官），於能否成為指揮官便要看閣下的實力了。



看圖識字

由於遊戲以模擬警察的射擊訓練為主，故遊戲亦理所當然要求玩者有極強的準確性、速射力及判斷力，故每項訓練亦分別以針對各種要求為目的。於進行方面，每進入一項考驗前畫面也會顯示該項要處理的目標，同時有分數的要求及計算方法，令玩者完全明白如何進行，可說是看圖識字般簡單。



彈性合格要求



雖然每項考驗也有不同的合格分數，但如不能通過的話，當再進入該項考驗時遊戲便會降低合格分數，如圖中的一項本來便要1000分才合格，但在失敗後便降至800分。不過合格分數雖然是會逐次降低至最低要求，但實際上分數的累積是會影響到玩者於爆機後的排名的，故還是以實力進級吧。

彈數限制

雖然遊戲不像其他射擊遊戲般要上彈，但於畫面左下角「AMMO」一欄便可看到其實於不同的測驗也有彈數限制，而彈盡後便不能再填裝。不過老實說，筆者便從沒看到有人因彈盡而過不到版。然而這遊戲始終是玩射擊，瘋狂亂射只會令人以為你靠「符碌」過版，唔通「標童」都算係技術嚟咩？



二人對戰？

遊戲除可一人進行外還可二人進行，而當二人一起進行時便會出現一些只有二人進行時才會出現的特別測驗。如第二階段「沙展」中便會出現要兩名玩者鬥快射中屬於自己顏色的射靶，而分數低的一方便會扣去一個紅心，某程度來說也可說是二人對戰。



早排落機舖做攻略時，偶然發現一台從未見過的射擊遊戲，同時聽老細講話好難玩喎。嘿嘿！槍GAME可是在下的強項，無理由唔入三蚊耀武揚威一番㗎？點知，玩到第三階段筆者竟開始流冷汗……大佬，點解真係咁難玩嘅！？於是在與老總相討後，決定將這台全港不超個五台的正斗遊戲介紹給各位讀者。

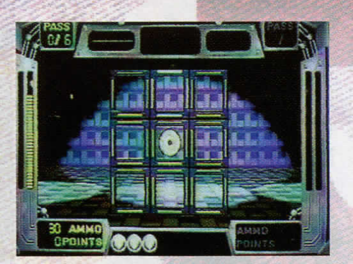


鳴謝：遊戲機城

PATROL MAN LEVEL

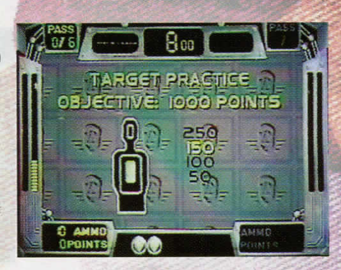
SPEED

這項是考速射力，合格分數1200，紅心靶＋100、十字靶－100，彈數30。靶會由左下開始逐個順序出現，先是橫向，出完9個便到直向。只要不心急及準確命中目標，同時逐個處理便OK。



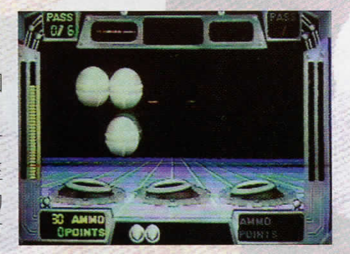
ACCURACY

這項是考準確性，彈數10發、限制時間8秒、1000分合格，射中頭中的圈＋250、身中圈＋150、身外圈＋100、外圍＋20。要點是由於靶紙會先停定，故最好等靶紙停定才射，同時集中射頭。



TIMING

這項是考時間掌握，要射中分別由三個出口彈出的球，每個＋100，1500分合格，彈數30。出球次序是：右左中、左右左右左右、右中左中右左左中右，至於射擊時同時亦要注意發射口的方向移動，因球會依發射口的方向彈出。



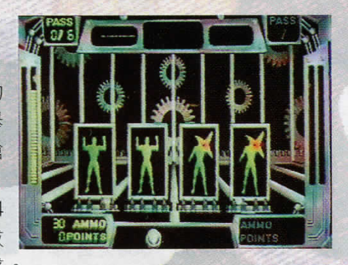
VISUAL ACUITY

此項要求瞬間判斷力，畫面會出現四個圖案靶，要射中與方格中同樣的一個，完成一個後便到出現下一個。900分合格、彈數25、命中＋100、誤射－50，限制時間為10秒。第一次並不難，每個靶的顏色也不同，只要無色盲便OK。



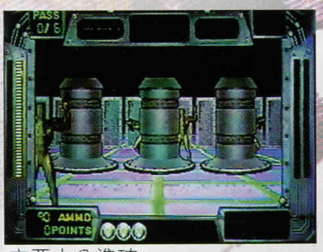
JUDGMENT

這項是考判斷力，其實是動靶射擊的一種，不過目標會由舉手變成拔槍，規則當然是射拔槍的。舉槍＋100、舉手－100、彈數30，900分合格。靶共有4個，秘訣是舉單手的一定是拔槍，再不是便待對方開火時射擊。



SIMULATION

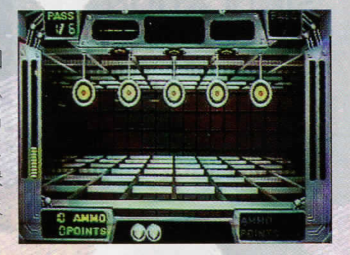
這測驗可說是各項的總合測試，畫面中會有人物輪流出現，分別會舉手或拔槍，目標便是射中拔槍的目標，500分合格、拔槍＋100、舉手－100、彈數90。論判斷不是難事，但因目標會以環境作掩護於柱位出現，故一定要十分準確。



SERGEANT LEVEL

MARKSMANSHIP

速射靶，700分合格，每個靶＋100、彈數10發。靶共有八個，前3後4，會由左面順序出現。由於彈數只有10發，因此只可射失三槍，至於玩速射的秘訣是不要亂動，當瞄到第一個靶及命中後要以腰的轉動來換方向。



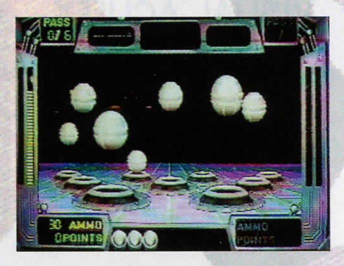
SPEED

這測驗對速射力的要求可說十分嚴格，畫面中共有12個分成三排的計時炸彈。玩者必需於5秒內命中所有炸彈上閃出紅光的計時器。彈數30發、限制時間5秒、完成條件是拆去所有炸彈，一個也不能射漏。



TIMING

射波波，每個＋100、2200合格、彈數30。今次共有九個分三排的發射口，前排2、中排3及後排4。每排球也由左面開始彈出，前排彈完到中排，之後是後排，會循環3次，同時每次速度也會增加。



INTELLIGENCE

話就考智力，其實是除速射力及瞬間判斷外更要求於判斷前有良好的組織能力。畫面中共有16個靶，每個靶均分別編上1至16的號數，玩者需於限制時間8秒內以順數由1射到16，彈數50發。



MARKSMANSHIP

第一次出現的測驗，主要考驗動態視力及瞬間判斷，畫面中會有一黃波，當射中時便會因應命中位置彈開，於第4槍後會出多一個紅波，玩者必需命中黃波10槍。1000分合格、黃波＋100、紅波－100、限制時間5秒、彈數30。



DEFENSE

這項測驗是考防禦，必要的技巧是瞬間判斷及速射力。畫面共有5名假人，當開始後假人便會分別向玩者前進，玩者的任務便是將前進的假人射回後方，不讓任何一個到達前面。彈數60、捱10秒。



DETECTIVE LEVEL

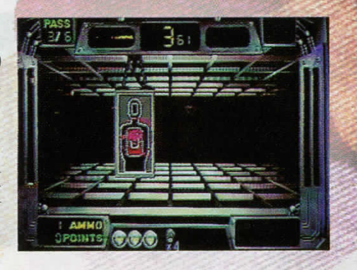
SPEED

考速射力，又是3格一排共9格，靶的出現會整排出現，開始時會由最頂一排開始，順序向下排進發。合格分數1300，紅心靶＋100、十字靶－100，彈數30。



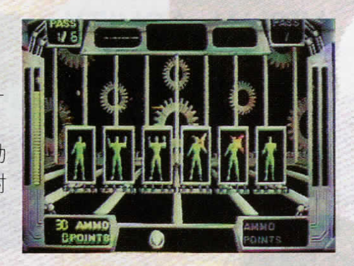
ACCURACY

這項是考準確性，彈數10發、限制時間8秒、1000分合格，射中頭中的圈＋250、身中圈＋150、身外圈＋100、外圍＋20。由於今次靶會右左移動，故不要像之前般打頭，相反集中射身中間會較保險。



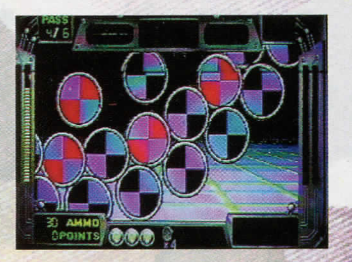
JUDGMENT

考判斷力，目標會先舉手，但部份會變成拔槍。舉槍＋100、舉手－100、彈數30，1300分合格。靶共有6個，移動時又是舉單手會拔槍，或是等對方開火時射擊。



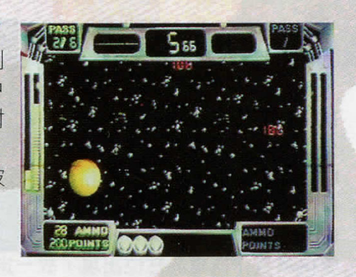
MOTION

此項要求瞬間判斷力及極準確的速射力，畫面會出現一個由各種圖案靶砌成的大圓形，開始時畫面便會沿着圓形快速移動，玩者要命中有紅格的靶。1800分合格、彈數30、紅靶＋100、黑靶－50，移動一周半。



MARKSMANSHIP

主考驗動態視力及瞬間判斷，畫面中會有一黃波，當射中時便會因應命中位置彈開，相對之前一之球的彈跳速度更快，1100分合格、黃波＋100、紅波－100、限制時間7秒、彈數30，但實際上今次是沒有紅波出現。



MEMORY

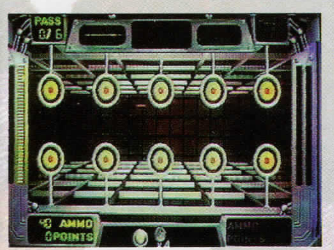
除速射力外更主考記憶力的一項，遊戲中會有以4×4排列共16格的方格陣，開始前畫面會有數秒顯示警察及犯人的位置，之後便全覆蓋着，而玩者便要於5秒內命中所有犯人。犯人＋100、警察－100、彈數50、500分合格。



CAPTAIN LEVEL

MARKSMANSHIP

動靶速射，今次分上下排各5個共10個靶，開始時會由上排開始高速順序出現到下排，之後全部後退再逐一出現，1200分合格、命中＋100、彈數40。頭段即使不能全部命中也可在後段追回。



SIMULATION

第二次出現的測試，畫面中人物分別會舉手或拔槍，目標便是射中拔槍的，800分合格、拔槍＋100、舉手－100、彈數50。除一開始跑過的人不能射外，之後所有於柱後左右輪流出現的均可射。



PRECISION

除考速射力外更要求準確的集彈力，畫面中有一紅星，玩者要於限制時間內集中射擊紅星，此外這測驗中是用自動武器，只要緊按板機便會不停發射。550分合格、限制時間10秒、彈數100。



VISUAL ACUITY

要求瞬間判斷力，畫面有四個圖案靶，要射中與方格中同樣的一個，今次會十分陰濕，畫面中會出現顏色一樣但位置不同或一模一樣但用大圈周着的靶。1000分合格、彈數25、命中＋100、誤射－50，限制時間為10秒。



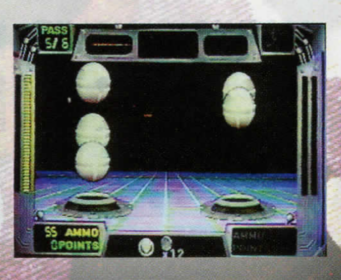
MARKSMANSHIP

與之前一樣要射中畫面中的黃波，命中後亦是會因應命中位置彈開，與之前一次一樣又是沒有紅波，但球的彈跳會快得離譜，必需命中10槍或以上。1000分合格、黃波＋100、紅波－100、限制時間7秒、彈數30。



TIMING

射波波，每個＋50、1400合格、彈數55。今次只有2個發射口及只會向正上方彈出，但問題是兩邊會以極短時間輪流彈出，後段更會高速重複這動作。處理方法是手只指向同一高度，然後不斷以腰左右轉動來配會時間射擊。



CHIEF LEVEL

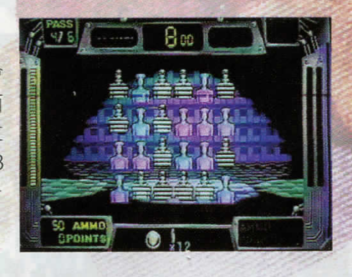
SPEED

玩速射，3×3排列共9格，靶會由左下一格開始橫向順序出現，到頂後便轉為直向下方相連出現。合格分數1300，紅心靶＋100、十字靶－100，彈數30，靶出現前該格會先亮燈。



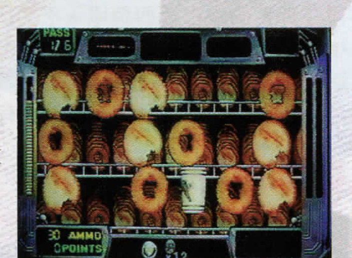
MEMORY

記憶力大挑戰，今次方格會以6×4排列共24格，開始前畫面會有數秒顯示警察及犯人的位置，之後便全覆蓋着，玩者要於8秒內命中所有犯人。犯人＋100、警察－100、彈數50、1000分合格限制時間8秒。



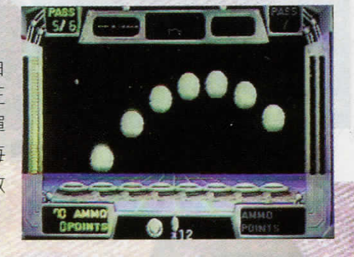
BONUS

絕對稱得上是「BONUS」，開始後會有三排標靶出現，除圓餅外所有物件也可射擊，但要留意的是冬甩如射中中間是不計數的，而汽水更不能錯過。汽水＋200、冬甩＋50、崩嘅圓餅－50、合格1000分、彈數30。



TIMING

考時間掌握，要射中分別由8個出口彈出的球，球只會彈向正上方，方式會以波浪形順序彈出，次序是左、右、左、右。每個＋100，1450分合格，彈數70。



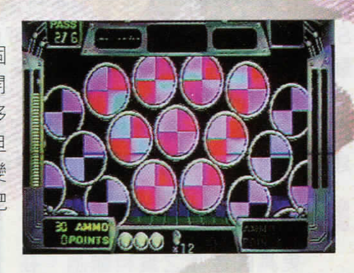
MARKSMANSHIP

主考驗動態視力及瞬間判斷，當射中黃波時便會因應命中位置彈開，比之前球的彈跳速度更快，而且落地時會減低彈力，1000分合格、黃波＋100、紅波－100、限制時間7秒、彈數30，同樣沒有紅波出現。



MOTION

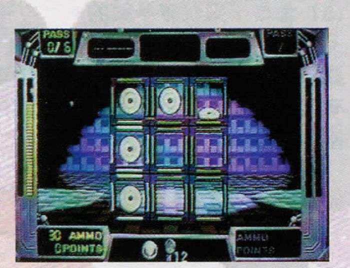
與之前一樣畫面會出現一個由各種圖案靶砌成的大圓形，開始時畫面便會沿着圓形快速移動，玩者要命中有紅格的靶，但於速度上今次中途會有快減變化。1200分合格、彈數30、紅靶＋100、黑靶－100，移動3周。



COMMISSIONER LEVEL

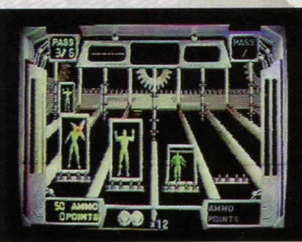
SPEED

考速射力，合格分數2300、紅心靶＋100、十字靶－100、彈數30發。靶會由左下開始右向出現繞3圈及不斷加速，而最正中的一個是不會出現的，至於進入第3圈時射到右直行第二個時便要轉射最面的一行直三個。



JUDGMENT

今次除考判斷力外更要求極強的速射力，同樣要命中拔槍的人，而靶的分佈是前4後6共10個，各靶會高速出現及落下，一定要於落下前命中。舉槍＋100、舉手－100、彈數50，3400分合格。



TIMING

射波波，每個＋50、1100合格、彈數30。今次兩邊各有三個發射口，兩邊會分三段輪流彈出，每次同時彈3個波及以左右左右作次序。第一段是射一次，第二次是射兩次，第三段是以左右左右這次序來高速射出。



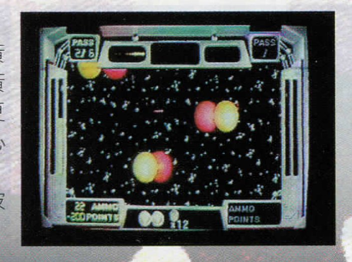
SIMULATION

不怕受傷的模擬戰，畫面中人物會舉手或拔槍，1200分合格、拔槍＋100、舉手－100、彈數50。一開始會有人跑過，絕對不能射，之後目標會於牆後一起出現，要瞬間判斷那些開槍那機舉手。



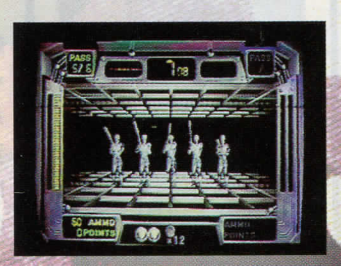
MARKSMANSHIP

雖同樣是要射畫面中的黃波，但今次便大大不同，因為黃波會籍着紅波從上跌下，而且更會自轉。而處理方法便是不要心急，等黃波剛轉至半面時才射。1000分合格、黃波＋100、紅波－100、彈數30。



DEFENSE

第二次遇上防禦測驗，但今次卻難度十足。畫面同樣有5名假人，亦是將前進的假人射回後方，不讓任何一個到達前面。但今次會高速衝向玩者，玩者必需有能力以每次兩槍來處理每名前進的假人，彈數60，捱10秒。





文：小健健　　協力：神之黃昏 & 阿三

獨一無二的完美遊樂場，由你來創造！！

在若干年前，大家有沒有玩過一隻名為《THEME PARK》的SLG.呢？在這隻遊戲中，玩者可以與建屬於自己的遊樂場，考驗一下閣下有沒有這方面的投資眼光及天份。然而來到了97年春，《新THEME PARK》就登陸了PLAYSTATION及SATURN。那麼，這又是一隻怎麼樣的SLG.呢？玩者又可以怎樣在這裏與建屬於自己、又廣受歡迎的遊樂場呢？

跟前作的分別：



更具圖像味之資料顯示：在《新THEME PARK》中，遊人們的反應全部皆以趣味十足ICON來顯示，而且所顯示的資料亦頗為細徵，由玩機動遊戲的滿足情度至食物味道是否合心意，玩者也可以在這些ICON中了解得一清二楚。基於這些ICON在本遊戲可有舉足輕重的地位，故筆者會在較後的篇幅作個詳細介紹。

新類型設備：在《新THEME PARK》中，就有更多的機動遊戲或遊樂場設施供給玩者與建之，令遊戲的趣味及彈性也隨之增加。



親身體驗機動遊戲：本遊戲的一個十分有趣的地方，就是可以讓玩者親身體驗一下自己設置的機動遊戲。而在這個狀態時，畫面是會由多邊形來顯示的。啊啊，十分有趣哩。



廠商：
ELECTRONIC ARTS
售價：5800日圓

遊戲模式選擇：



STANDARD：

在這個遊戲模式中，玩者可以在10個國家中選出一個，再在這國家中與建遊樂場。然而，玩者就算在這裏滿足到勝利條件也好，也不會有特別的ENDING給玩者欣賞的。

SCENARIO：

在這個遊戲模式中玩者亦是要在10個國家中挑選一個出來，再在那裏的城市建遊樂場。不同的是，當玩者滿足了其勝利條件後，就可以向下個城市進發，繼而建造遊樂場。直至10個國家都給你滿足到勝利條件地建造遊樂場的話，那麼你就會成為一個「THEME PARK之王」，當然還有個感動的ENDING送給你啦。

難易度的分別：



在這個遊戲中共有三種難易度共給玩者選擇。當然，不同的難易度可給玩者不同程度的挑戰。

初級：只是在「SATANDARD」模式中出現的難易度。在這個級數中，「研究開發」、「商品仕入」（即入貨）、刪除機動遊戲等皆是免費的。故此，這是一個純粹給玩者與建屬於自己的遊樂場之創作空間。

中級：唔，這個難易度其實跟「初級」的差不多，除了在刪除機動遊戲一事上要付款及可以由玩者自行開發設備外，其餘的「商品仕入」及「株式賣買」（即可收購其他公司或將自己名下的公司賣出）都是不用玩者參與的。

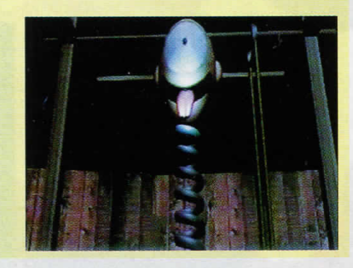
上級：WELL，可說是一個完全「一腳踢」的難易度。玩者在這裏要兼顧到關於遊樂場的一切大少事務。而各食店的入貨事宜、還有關於其他公司的收購事務，都只會在這個難易度中才會給玩者接獨得到。

勝利條件與不同國家之關係

剛才也說過，若要爆機的話玩者一定要滿足勝利條件，但玩者又可從何得知其勝利條件呢？原來當玩者選擇國家時，電腦就會顯示出在該國蓋遊樂場的勝利條件。當然，每個國家的條件難易度也是不同的，例如在日本的勝利條件就是要「平均每年要有2千人次入場」。而在巴西，玩者可要在兩年內將所有欠債還清。唔，這可是一個很難達成的要求來。







公園的建設程序及主要ICON解説

唔，當玩者在遊戲開始時，可會有點無從入手的感覺。究竟在這宏大的公園內，要些那麼蓋先呢？還有那些看似簡單、但背後意義重大（？）的ICON，又代表些甚麼呢？現在就讓筆者來個綜合介紹吧。

1. 確定遊樂場的類型：

當你在遊樂場放置任何東西之前，先要問問自己，究竟想建一個怎麼樣的遊樂場呢？而這個設定當然要參考一下該國的勝利條件。如在美國建的話，因為其勝利條件是要一年內有7000個屬於家庭類的人客入場，故在加建設備時應着重這一點。



2. 興建道路：



任何社區發展都是先建路，後發展其東西，當然建一個遊樂場也不例外。然而在建道路之前，玩者可要小心分配遊樂場中的土地，以免在加機動遊戲時因地方不夠用而要將道路修改，浪費金錢。而以下就是一些道路的簡介。

普通瀝青路：建造、刪除費=10

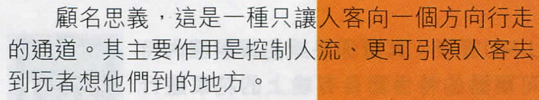



遊樂場中最主要的道路，而它亦是用來造成遊樂場內的行人道路網之主要「材料」。

排隊用道路：建造、刪除費=10



這種道路是設置在機動遊戲入口前，供給人客排隊輪侯之用。如果沒有它的話，該機動遊戲是不會有人來玩的！！而且玩者也要跟據那機動遊戲的受歡迎程度來決定它的長度。另外，這種通度的另一方一定要駁至普通瀝青路上。



單向道路：建造、刪除費=10

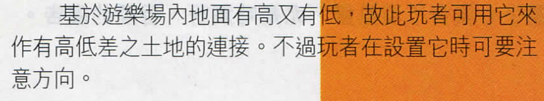


顧名思義，這是一種只讓人客向一個方向行走的通道。其主要作用是控制人流、更可引領人客去到玩者想他們到的地方。

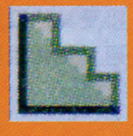
指示牌：建造、刪除費=50



用作指示人客到特定的機動遊戲及商店的工具。用法也很簡單，只要玩者按▲鍵喚出此ICON，再將指示牌與玩者希望指示的建築物重疊，按一下●鍵，然後再將它移到玩者希望它樹立的地方上（一定要在道路上），再按一下●鍵，跟着調校方向（指着指示的建築物）即可。



梯級：建造、刪除費=50



基於遊樂場內地面有高又有低，故此玩者可用它來作有高低差之土地的連接。不過玩者在設置它時可要注意方向。

架空火車系統：（站：建造、刪除費=3000、路軌每節：建造、刪除費=50）



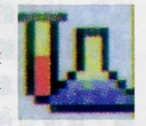
一個跟過山車非常相似的系統，不同的是路軌是不可有高低差的。而那條軌怎樣兜是玩者自行決定，但當然要注意到整體空間的分配。當路軌建好後，玩者要將系統開動才會有人客乘搭的。

3. 機動遊戲的設置：

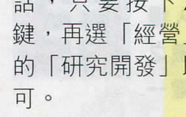
在遊戲初，遊樂場中擁有的設備只有數間商店及一、兩座機動遊戲，是不足以令玩者賺更多的錢。所以玩者可要在建了道路網後立即建設一些機動遊戲來吸引人客。當然，機動遊戲也有很多種，基本上有海盜船、過山車、摩天輪等。而設置甚麼類型的機動遊戲當然是玩者想吸引哪一類人客而決定。如想招來一些小孩子的話當然是建一些與奮度低的機動遊戲啦（如咖啡杯）、如果想吸引年青心人來的話可要造些與奮度高的，如過山車、鬼屋等。

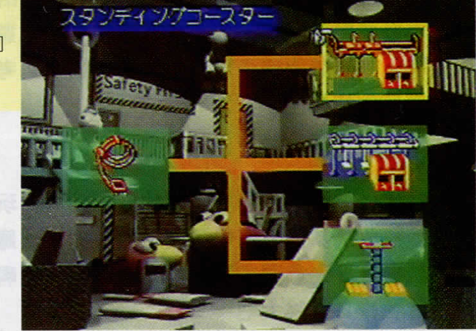
出入口設置中

4. 各設施的開發：



大家都有成為過遊樂場玩者的經驗吧，「新鮮感」可説是一個非常重要的心理因素。所以，玩者可要盡早展開各設施的開發計劃。因為到了人客生厭時才開發的話可能會較遲。而開發的設施共有四大類，分別是園內基本建設、機動遊戲、商店及巴士。若玩者想開發設施的話，只要按下▲鍵，再選「經營」的「研究開發」即可。





5. 商店的配置：



當玩者建了一定數量的新機動遊戲及開發過一些設備後，便可開新的商店了。而商店其實可分為兩大類，分別是攤位遊戲及飲、食物的售賣店。大家要記住，這些商店絕對對是遊樂場的主要收入之一，所以一定要追到人客的口味，而當玩者玩上級時，還要注意食物館原料的存貨量。

6. 園內基本設施之配置：

唔，來到這裏，遊樂場的雛形已出現了。接着下來的就是一些園內基本設施之配置。而首要的東西當然是洗手間啦（噢，有入有出嘛）其次，設置飲食店的後遺症就是會產生大量垃圾。所以設置垃圾箱亦是必要的。另外，長椅也是供給遊人休息的重要地方，所以其數量也不可太少。



7. 聘請員工：

當玩者設置了這些東西後，人客也會有一定的數量，故此聘請員工是一件必要的事來。而有兩種職種是一定要聘請的，就是清道夫及機械維修員。如果清道夫不夠的話可令遊樂場會變得髒，影響人客遊玩心情。而若果機械維修員不夠，而玩者又梳於檢查機動遊戲的損耗程度，便很容易會有意外發生。唔，一定要小心留意啊！！



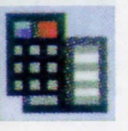
8. 人客意見調查：

唔，其實這是玩者時常要留意的東西。因為人客的要求才是遊樂場路向的主導。而人客供可份為5大類，分別是全體、小孩（キッズ）、青少年（ヤング）、情侶（カップル）及家庭（ファミリー）。而代表他們意見的ICON會在較後的篇幅作一解說。當玩者想知道人客的意見的話，只要按▲鍵，再選「各種データ表示」中之「パーク狀況」即可。



其他主要ICON解說

在「經營」指令中——



經理：這ICON 主要是令玩者了解到過去一年遊樂場之入支帳目及入場人數等參考數值，並以折線圖顯示之。而且會跟據遊戲的難度而增加可被參考的數值。當然數值越多就越傷腦筋啦。



銀行：這裏的銀行最大的用途當然是給玩者借錢，繼而用這些錢去建設自己的遊樂場。而玩者借錢時可要小心利息的高低問題。而當遊樂場之資產值提高，玩者可借的錢也會相對的增加。



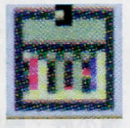
價格設定：顧名思義，這是一個可讓玩者調節遊樂場所有價格的指令。而可被改動的地方包括入場費、機動遊戲乘場費、各類食品售價、攤位遊戲之價錢等。若果遊樂場最近生意淡靜的話，可考慮一下減價以作招來。



株式賣買：一個上級難度才有的遊戲元素。玩者可以在這裡收購其他公司或將旗下的公司賣出賺錢。不過玩者可要注意要收購的公司之前科。啊啊，令自己的企業日益強大吧。



商品仕入：亦是上級難度才可讓玩者參與的遊戲元素。在這裡玩者可以購入各飲食店的原料。而玩者可要注意入貨數量要跟售賣量成正比，若入貨太多會被積存在倉內，但若原料不夠就會令飲食店不能營業。



SUKEZIXYU-RU管理：其實即是策劃舉辦園內特備節目。而可舉辦的特備節目有晚上的花車遊行（ナイトパレード）、夢幻花車遊行（ドリームパレード）、煙花大會（花火大會）及煙花節（大花火祭リ）等等。當然有這些活動可會增加遊樂場的吸引性。而有些活動是要玩者建了劇場才可展開的。



宣傳廣告：在遊戲中玩者可以在其他傳媒宣傳自己的遊樂場，它們分別是報紙（新聞）、電視（テレビ）、收音機（ラジオ）及雜誌。而遊樂場中也可接受其他公司的廣告，作為其中一個收入來源。不過，玩者也要小心廣告不要亂接，尤是啤酒呀、香煙的廣告。

點點建設心得

在這裏筆者可有些關於建遊樂場的小小心得，希望能助大家建設自己的遊樂場。

1. 在食物中造手腳！！

原來食物的份量調校是會影響到人客的行為。例如將薄餅的味道加辣、增加爆谷的咸味，都會增加飲品的銷量。又或者將咖啡中的咖啡因之份量提高，會增加人客的活動性。又或者增加飲品中之冰量，可會減低成本，不過又有沒有人愛喝淡而無味的汽水呢？

2. 架空火車的建設：

通常架空火車都是一種圍繞着遊樂場而建的設施來，不過在建園初期，基於資金及開發了的地方有限，故那條軌不宜兜得太大。故此玩者在此時只要繞一個較細的圈就已足夠。而當遊樂場已開發了一定的範圍，就可直接的在已有之路軌上擴建，一來可慳回不少金錢，二來亦不會打亂玩者的土地分配計劃。

3. 善用單程路！

要滿足這方面的條件，可需要玩者的精心策劃了。唔，玩者可以用單程路、再接駁機動遊戲的出口，令到玩者一進來遊樂場，可要跟着單程路，經過園內所有設施方可離開遊樂場。哈哈，這絕對是會對玩者的收入有幫助。

4. 清道夫的地位是不能代替的！！

人客在遊樂場內亂掉垃圾已是一件不能被免的事，不過玩者不要以為放多兩個垃圾箱就可以減低地上的垃圾，因為就算有垃圾箱在他身邊也好，人客也只會掉在地上！！（呀！！人性呀！！）所以要解決滿地垃圾之最有效方法，就是聘用清道夫。

心理 ICON 解説

正所謂米飯班主的意見不可以不聽，而顧客的意見及感想絕對會對營業額有極大的影響。所以筆者就在這裏講解一下代表了人客意願的心理ICON。

有甚麼可以放進肚的呢？



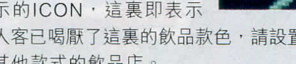
這個ICON即代表人客想有點東西放進肚，吃的也好喝的也好。故此玩者應增加飲食店的數量。

有甚麼可吃呢？



這個ICON代表了人客肚子餓，想吃東西。故玩者應增加食物店的數量。





有甚麼可喝呢？

人客口喝了，就會出現這個ICON，而解決的方法當然是增加飲品商店的數量啦。

甚麼也不想放進肚



客人已沒有胃口吃或喝甚麼東西了，在這種情況下玩者也不用設置太多飲食店。

不想吃東西



肚子已飽飽，不用再吃東西了。在這種情形下玩者也沒有設置食物店的必要。

不想飲東西



完全沒有口渴的感覺哩，所以玩者也沒有必要設置飲品店。

出口在哪兒啊？



人客不知道大門口的所在地（迷路乎？！）而解決方法就是在遊樂場內增設指示牌。

洗手間在哪兒呢？



顧名思義是人客找不到洗手間（好急好急！！）解決方法當然是增置洗手間的數量啦。

有沒有其他款色的食物呢？

通常在食物店外顯示的ICON，這裏即表示人客已吃厭了這裏的食物款色，請設置其他款式的食物店。

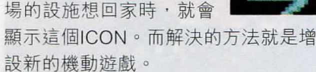
有沒有其他款色的飲品呢？

通常在飲品店外顯示的ICON，這裏即表示人客已喝厭了這裏的飲品款色，請設置其他款式的飲品店。

這個獎品已經有了

攤位遊戲前顯示的ICON，代表着這個攤位遊戲的獎品已經有了，請設置其他類型的攤位遊戲。

回去吧



當客人玩厭了遊樂場的設施想回家時，就會顯示這個ICON。而解決的方法就是增設新的機動遊戲。

不夠錢用啊



因為商店的價格太高，引至客人花了大部份的金錢，故此玩者要將其價格定低點。

可以坐的幾乎也坐過了



人客已將大部份機動遊戲玩過，是時侯開發新的機動遊戲啦。

全部機動遊戲也坐過了



人客已將所有機動遊戲坐過，快快增設新的機動遊戲吧！！



這個機動遊戲最好玩！！

不論乘坐時間、速度及乘坐費也適合人客的要求，看來它深受人客愛戴哩。

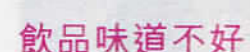
滿心歡喜回家去



跟「回去吧」不同，顯示這個ICON即表示遊人是盡興而歸。

不想再行了

在遊樂場中行得久了，當然會累啦。所以玩者應加設長椅、單軌火車等設備。



飲品味道不好

因為汽水中冰的份量及咖啡中咖啡因的份量不大理想，引至人客有這樣的投訴，故要好好調校。

食物味道不好

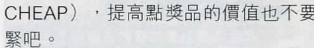
人客投訴你的食物不好吃啊。還是快快調校一下肉排的份量及爆谷中鹽的份量吧。

遊戲獎品太平啦

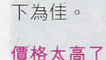
攤位遊戲中送給人客的獎品太平了（即是CHEAP），提高點獎品的價值也不要緊吧。

沒有勝望的遊戲

遊戲攤位的難度太高啦，根本沒有勝望。所以玩者還是將攤位遊戲的勝利率調校一下為佳。



價格太高了



機動遊戲的乘坐費又或者商店的貨品售價太高了，玩者還是將價格調節一下為佳。

實在太貴啦！！

遊樂場內各樣的價格實在太高，已到達令人客憤怒的程度！！故將價格調低是玩者首要做的事！！

垃圾四散

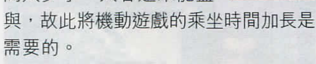
人客覺得遊樂場內四處都是垃圾，很髒哩。唔，還是快快聘用清道夫來保持場內清潔吧！！

刺激度不足

喂喂，人客説那些機動遊戲不夠刺激啊，哈哈，將速度加快豈不是可更刺激嗎？

沒有心情去玩

哎喲，人客沒有心情去玩機動遊戲啊，怎辦呢？還是將其速度減低，造出一個情侶喜歡的氣氛吧。



時間太短了

機動遊戲的乘坐時間太少了，人客還未能盡興，故此將機動遊戲的乘坐時間加長是需要的。

有趣！！

人客給你的遊樂場一個完美之評價！而這亦成了一個完全沒有問題的遊樂場。開心嗎？

普通啦

這即代表人客給你的遊樂場一個普普通通的評價。唔，還有要改進的地方啊。

沒趣！！

人客對你的遊樂場沒有優良的評價。故此這時玩者可要好好的檢討一下對遊樂場的經營方針囉。

這間商店很不錯哩



不論味道及售價也給人客的要求，故此受到人客的讚賞。

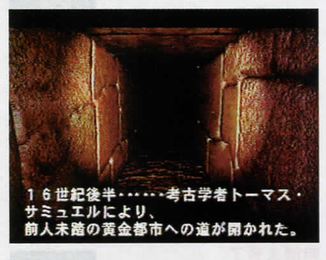




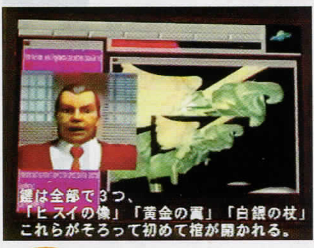
暴走版《GTI CLUB》？！

在去年秋天，遊戲廠商KONAMI曾推出一隻名為《GTI CLUB》的賽車遊戲，而本遊戲的最大特色，就是可讓玩者自由的遊戲中之街道四處撞，繼而撞出捷徑，玩者更可以劏上行人路、路邊茶座、油站這些地方，還可令路人驚得鷄飛狗走。（心涼⌣⌣）然而在5月23日，遊戲廠商YANOMAN就會推出一隻擁有差不多玩法的賽車遊戲，而且其暴力程度更比《GTI CLUB》有過之而無不及。這就是現在要介紹的《RUN ABOUT CLIMAX》。啊啊，現在就讓玩者來過簡介吧。

AVG味十足的OPENING









遊戲特色：

享受橫沖直撞駕車的樂趣！！

在本遊戲中，開發者是預計玩者是會架着那個車子四處撞的，而且賽道中之街角分差路甚多，絕對可讓玩者一面橫沖直撞，一面發掘新路。



殘忍？！暴力！！

唔，既然玩者可以在街道上四處撞，那麼那些行人可不是成為玩者的目標嗎？不錯！！玩者是可以駕着車劏向人群的！！而且還會劏得他們呱呱大叫。絕對可以滿足玩者最原始的殺戮慾念。





兩大遊戲模式簡介

RUNABOUT：

唔，通常在一般的賽車遊戲上，玩者都是在一個循環賽道上作賽。但來到了《RUN ABOUT CLIMAX》就不同了，這是一個由A點至B點的賽車遊戲。所以，玩者要完成賽事的話，就一定要由「START點」去到「GOAL點」。不過這只不過是完成MISSION的其中一個條件。玩者除了要駕車去到「GOAL點」外，更要在道路上收集電腦指定的KEY ITEM！！不然就算玩者駛到終點，也不能過版的哩。唔，就此一來，玩者為了找尋KEY ITEM，可會增加在街道四處撞的機會啊。









TIME TRIAL：

通玩者在「RUNABOUT」模式中將MISSION完結後，玩者便可在「TIME TRIAL」中再玩此MISSION。其實所謂「TIME TRIAL」，即是計算玩者跑畢一條賽道所需之時間，而且還會將玩者在兩個TIME CHECK POINT之間的時間差計算出來。故此，這可是玩者自我比較賽事時間的絕佳遊戲模式來。



廠商：YANOMAN
售價：5800日圓
發售日：5月23日

兩大賽道簡介：

DOWN TOWN：

這可是一個充滿香港風味的賽道，甚麼路邊的大牌擋呀、大招牌呀、甚至是九巴都有啊！！噢，真是很不可思議哩。唔，而這個賽道中玩者要取的KEY ITEM，就是要在這裏的橫街窄巷中找尋4顆電池（？）。然而來到了賽道的後段，就需玩者在一些山路呀、隧道呀中作賽，不但路窄，而且還會有橫泊的九巴、警車等東西欄路，難度十足哩。

SEA SIDE：

這條賽道的風格可跟「DOWN TOWN」有明顯的分別，不再有九巴大牌檔出現，反之，整段賽道也是在一些山路上進行。路窄彎多就是必然的事了。而這裏玩者要找尋的KEY ITEM，就是一架白色的名貴房車，玩者可要狠狠的將它炒至烯巴爛，再取去在車上的ITEM。在賽道上除了山路外，還有甚麼收費亭、大水渠這些東西，令賽道變得十分豐富。









四大車種簡介：

RAM：這可一架四驅車來，故此是比較適合行一些山路多的賽道。其優點是外殼夠硬，不怕玩者四處撞，而且回轉度也頗高。可惜是速度較為慢。









320：一架只可用自動波來操控的賽車，從車頭的設計可知它是一架寶馬來。雖然它擁有頗高的速度，可惜耐用性不高，被玩者撞得一、兩下就可有一個不低的損耗。









MIN：唔？這可不是一部MINICOPER來的嗎？噢，在《CITY HUNTER》中可是一部大活躍的車種哩。由於它擁有嬌小玲瓏的車身，故此鑽入狹窄的道路可謂得心應手。

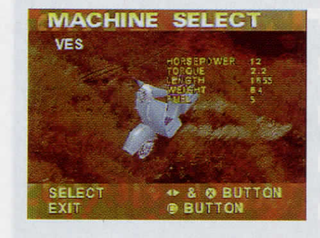








VES：可愛的綿羊仔啊。這亦是四部賽車中唯一一架不能轉視點的賽車。其優點當然是它有比MINICOPER更輕考的車身啦。而缺點就是車身「份量」不足，很容易會被玩者撞散啊。











GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH

By：TAZ

高達無亞寶？馬沙係肥佬？

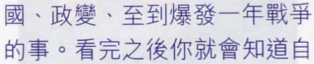
雖然駕駛高達的遊戲已經有好多，但都只局限在扮演亞寶進行遊戲。這個由美國人一手泡製，移植自Macintoch電腦的遊戲中卻特別沒有亞寶這人物出現，你將會做回自己。這遊戲有幾分似以前一隻街機《DRAGON'S LAIR》的玩法，一樣是看準時機作出正確行動。它更有不少原著沒有的情節。而且更破天荒起用全「西人」演出所有經典人物，加上CG製作的互動影象異常精細，效果就如操控電影情節，相信就算已經看過無數次1年戰爭的朋友也會有所驚喜。（肥仔馬沙係驚定係喜呢？）不過有樣唔好就係當你失敗之後是要全版打過的。



故事以U.C.0079年作開始，自護共國和地球連邦的大戰爆發。連邦軍在衛星7號秘密製造對抗自護軍MS的試作型MS，但這秘密卻被敵人發現了，自護軍正大舉殺到。

而你是衛星7號的一個市民，在駕車往避難所的時侯，駛進了被渣古破壞成一片火海的軍用基地。一不小心車子更被太空坦克的爆炸波及破壞。情急之下只有走進眼前一所貨倉，看到連邦軍的秘密武器，卻發現機師被落下的重物壓死了。視像通話器中的軍官說：「所有機師也死了，平民也沒所謂，你去開動高達吧……」為了保命，看來只有一戰了！







MAINMENU最值得留意的地方是U.C.0001-0079年高達年表，它詳細說明了自護共國由立國、政變、至到爆發一年戰爭的事。看完之後你就會知道自護共國有幾賤幾衰，點解馬沙要化名去報仇。另一樣就係經過一場惡鬥之後PLAYBACK可以令你如看電影一樣重頭欣賞完成了的遊戲片段。





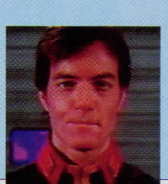


製造商：BANDAI
售價：7800日圓
容量：CD-ROM
（2枚組）



出場人物

馬沙 Char Aznable
其實是被暗殺的自護共和國開國者自護的兒子，化名回來報仇





馬茜 Sarah Hollins
實為馬沙之妹

卡曼 Garma Zabi
被馬沙出賣，死在太空母艦和高達的砲火下的自護軍大將



布拉度 Bright Noa
太空母艦的艦長，於Z高達時期加入反連邦組織

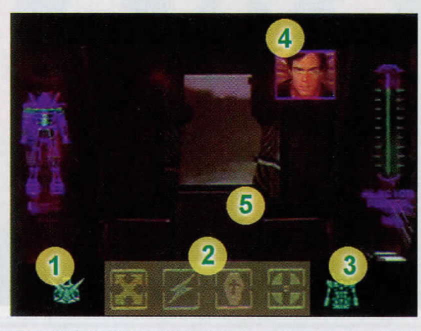
亞龍Ryu Hosey 亞佳Kai Shiden
太空坦克和雷射大砲的駕駛員



COMBAT VIEW

1.WEAPON SELECTOR——按○鍵轉換武器：格鬥＞頭部機槍＞雷射劍＞雷射槍＞大炮＞格鬥＞
2.ACTION ICON——4方向移動、攻擊、防御、特別動作
3.DAMAGE ICON——顏色用以表示機體破壞度：綠＞黃＞紅，不過通常中一招就死硬
4.COMMUNICATION MONITOR——通信器
5.SECOND MONTIOR——顯視敵人位置

INTERFACES



VR VIEW

360度自由回轉，按↑可取ITEM或進入通道



小小貼士

班連邦軍乜都唔教就要你出去打生打死，等我教大家一D做人嘅道理啦！高達的行動由移動、攻擊、防御及特別行動4種ACTION ICON組成，當4個ACTION ICON一同亮起時，就是輸入指令之時這時就要留意自己與敵人的距離，選擇適合的武器。當攻擊不湊效時，應試試其他武器。播片時留意高達手上有哪些武器，因為WEAPON SELECTOR可選的不一定可用到。

戰鬥範例・1



■ 高達正在起動中，不能行動



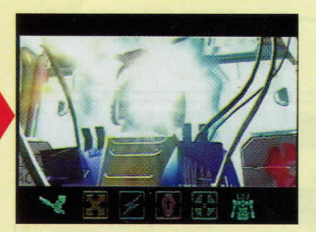
■ 全身不能動時只好用頭部機槍了



■ 結果成功把渣古打退



■ 相反用其它需要動手的攻擊的話(格鬥、劍、盾)



■ 高達會全無反應，反被渣古解決

戰鬥範例・2



■ 一台渣古手持熱能斧直殺向你



■ 如立即攻擊的話，不夠對手快只會被斬



■ 來勢太強，不如舉盾防御



■ 再以雷射劍反擊



故事簡介

神曆四千九十五年，平隱的艾洛比亞大陸被南方侵略，澳魯多巴王國就是位於大陸的最南方，這個古國以「神祖連邦」為名向北方進行侵略，總共有十二個國家與「神祖連邦」合併，七個國家滅亡。澳魯多巴王國以壓倒性形勢向北方迫近，餘下最北的島國娜美達魯王國，他們的軍隊要面臨「神祖連邦」攻擊的命運。



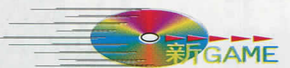


基本操作

L1 掣	看左側的同伴狀況
R2 掣	看右側的同伴狀況
△掣	決定移動地點
○掣	在指令畫面時，決定指令
×掣	在指令畫面時，否定指令或呼出使用魔法技的畫面。
□掣	連方向掣一起按時，令游標高速移動。
十字掣	移動浮標
START 掣	遊戲開始
SELECT 掣	切換到隊員表



製造商：LDC
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
售價日期: 6月6日



兩個MODE簡介

BEFORE GAME

這是供給一些初玩者的模式，主要是教授玩者此GAME的玩法和控制方法，沒玩過的玩者可在這裏先行練習。

NEW GAME

即是正式進入遊戲，因為是体驗版的關係，所以收錄了第九話「反亂軍的戰士們」。



遊戲目的

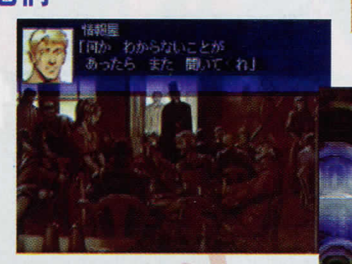
當玩者了解操作方法，就可進入遊戲。一開始就在第九話裏，這一版的目的是要玩者在十分鐘之內救出兩位反亂軍和把敵軍全滅。但當超過十分鐘或主角HP到達0又或那兩位反亂軍被殺都會GAME OVER，（這是理所當然。）

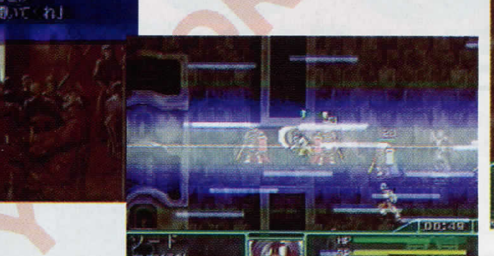
進入作戰狀態

玩者可先到酒場打探情報和僱用一些雇兵，又可到道具屋買一些裝備，又或者可到鬥技場取些經驗值、賞金賞品。一切準備好，就可編成和裝備，（註：選パーティー）編成完畢之後，出鎮進入戰鬥畫面。首先要配置好自軍的成員，但只局限於藍色的位置。戰鬥開始時後，把一個敵人打倒之後，敵方的將軍知到主角是不敗的聖騎士而害怕，自行撤退。因時間關係，所以要實行中央突破，再救出反亂軍，然後用魔法把其餘敵人消滅。而敵軍之中也有攻擊和回復魔法師，盡量在他們出招之前將他打倒。還有那些武士HP很高，最好用魔法KO他們。













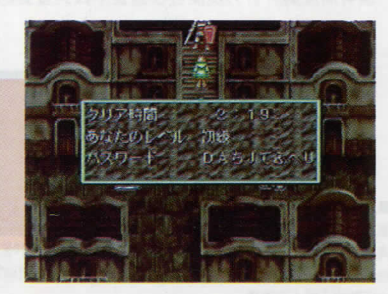
注意事項

這GAME是個以自動戰鬥模式來進行，因此玩者下的每一個指令都要很小心，當給予的指令完成，就會自動轉為自由行動。所以必須注意。

結果

戰勝了後，被救的反亂軍會問主角可否加入，這是由玩者決定的，最後會有玩者所需的時間、等級和密碼，不知這些密碼可否在遊戲正式推出時使用呢？我們拭目以待吧。





THE UNSOLVED

THE TRUTH IS NOWHERE? 不能解釋的事情

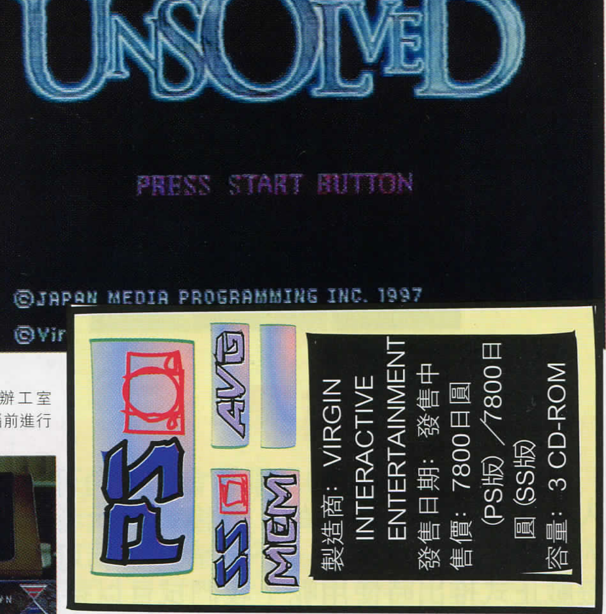
BY：ZAC

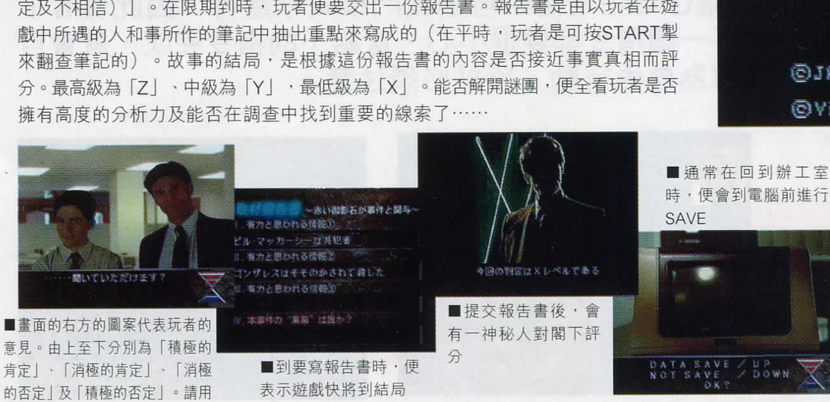
本誌曾在第46期對這遊戲作過簡短的介紹。現在就讓小弟為大家詳細解釋此遊戲的玩法及開始進入這個神秘的世界吧（註：SS版與PS版是沒有分別的）……

玩法

故事主要是說作為記者的玩者奉命在一個月內以近期兩宗離奇兇殺案作為題材來做特稿。期間，玩者與同事們發現在這些事件後所隱藏着的陰謀……

在調查事件的時候，同事們會問玩者的意見。而玩者的意見，是會影响故事發展的（一廢話）。玩者所提的意見，並不只是單純地表示「是」或「非」，而是分為四個種答案，分別是「積極的肯定（即絕對的肯定及相信）」、「消極的肯定（即覺得有可能，可以相信）」、「消極的否定（即抱懷疑態度）」及「積極的否定（即絕對的否定及不相信）」。在限期到時，玩者便要交出一份報告書。報告書是由以玩者在遊戲中所遇的人和事所作的筆記中抽出重點來寫成的（在平時，玩者是可按START掣來翻查筆記的）。故事的結局，是根據這份報告書的內容是否接近事實真相而評分。最高級為「Z」、中級為「Y」，最低級為「X」。能否解開謎團，便全看玩者是否擁有高度的分析力及能否在調查中找到重要的線索了……





■畫面的右方的圖案代表玩者的意見。由上至下分別為「積極的肯定」、「消極的肯定」、「消極的否定」及「積極的否定」。請用十字掣的↑或↓來選擇

■到要寫報告書時，便表示遊戲快將到結局

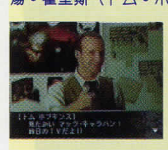
■提交報告書後，會有一神秘人對閣下評分

■通常在回到辦工室時，便會到電腦前進行SAVE

基本人物介紹

馬克•嘉勒恒（マック•キャラハン）
即玩者。原本是《SEA SIDE NEWS新聞社》社會部的記者，但因一次犯錯而被調到一個被稱為「廢紙箱」的部門。後來被指派往調查近日的離奇兇殺案的真相。

湯•霍堅斯（トム•ホプキンス）



比玩者早到「廢紙箱」的人。對事情總有着自己的一套見解。對於EBE（外太空生物）、UFO（不明飛行物體）、UMA（未確認生物）等課題有着豐富的知識，更是這方面的狂熱者。

柏迪茜雅•史東（パトリシア•ストーン）



同是「廢紙箱」的成員，是一個聰明的現實主者。因覺得被調到「廢紙箱」是一種恥辱，所以希望能幹出一些驚人的特稿以挽回聲譽。重視科學根據及合理的解釋，經常會提出一些有用的見解。

卜•史密夫（ボブ•スミス）



玩者的上司，《SEA SIDE NEWS》的總編輯。經常發脾氣，喜好罵人。除了他的上司，編輯部部長史實沙•杜禮士以外，無人阻可止他。

史實沙•杜禮士（スペンサー•トレーシー）



《SEA SIDE NEWS》的編輯部部長。比起卜•史密夫，他是一個上品的紳士。當年就是他從別間新聞社將柏迪茜雅請過來。他一直也對「廢紙箱」有高度的評價。為了某些目的而委托「廢紙箱」去調查近日的離奇兇殺案。

錫（ザック）



向湯提供情報的人。手上有情報多得很，由黑社會至警察內部的情報也有。是一個善良的人。

加達•史昭文（カーター•スチルマン）
《SEA SIDE NEWS》社會部的記者，玩者的舊同事。對於玩者們今次的獨自行動感到不滿。與積•狄普是朋友。

積•狄普（ジャック•ティンボーン）
逮屬警方的謀殺科。主理近日的離奇兇殺案。

彼得•達狄哥（ピーター•ダディコフ）
《SEA SIDE NEWS》社會部記者，是玩者的後輩。經常與加達•史昭文走在一起，受到加達的影響。是一個無禮者。

Ω OMEGA）
經常在「廢紙箱」的電腦內留言提供情報的神秘人。

故事的分歧

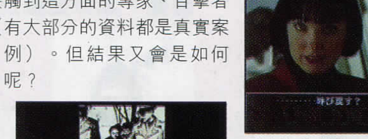
在這個遊戲中，當大家隨着主線玩下去時，玩者便要決定故事的去向（決定報告書的取材方針）。方針共分為兩大個：EBE編及赤之御影石編。以下，我們便會為大家介紹這兩個方針的內容。

EBE 編

在湯某一次鬧情緒悶悶不樂早退時，柏迪茜雅問玩者好不好叫他回來？若這時回答「否定」的話，柏迪茜雅便會發現湯平時常看的雜誌《UFO REALITY》。自此，無論玩者是否願意，也要以EBE作為報告書的取材方針的了。期間，玩者會接觸到這方面的專家、目擊者及一些有關的資料及圖片（有大部分的資料都是真實案例）。但結果又會是如何呢？



■柏迪茜雅發現湯常看的雜誌。這時，玩者已不經不覺的進入了EBE編……



■決定不叫湯回來……



■有關EBE的資料圖片

■採訪被EBE襲擊過的目擊者

赤之御影石編

在湯某一次鬧情緒悶悶不樂早退時，柏迪茜雅問玩者好不好叫他回來？若這時回答「肯定」的話，柏迪茜雅便會問玩者是否有興趣去調查那間叫做赤之御影石的假醫院（因為兩名死者同是這間醫院的病人）？這時只要玩者回答「肯定」的話，玩者便會以赤之御影石作為報告書的方針。期間，玩者會接觸到這間醫院的前病人，更發現原來湯……



■決定叫湯回來……



■柏迪茜雅問你有沒有興趣調查赤之御影石醫院

■期間會調查這間醫院　的古怪職員

OPENING

某個晚上，一切靜得出奇。街上一個人影也沒有，只有一些被晚風吹到飄來飄去的廢紙……



突然，一架響着警號的警車高速駛來，警號聲劃破夜空。



警車與另一輛救護車會合，魚貫地駛進一條橫街中。
附近有一名年紀老邁的老人，他看着那兩輛車子駛去的方向。
究竟發生甚麼事了？
車子停下。救護車上走了兩名救護人員下來。他們向着同一個方向走去。
在那兒，已有兩三名看來像警探的男子在等着他們。
其中一名警探一邊望向地上，一邊對其中一名救護人員說：「我曾嘗試叫她，但她卻沒有反應。」
原來有一名女子一動也不動的伏在地上。
那探員繼續向救護人員說明現場情況：「有可能是腦溢血，所以我們沒有移動過她。」
救護人員問：「有測過她的脈膊嗎？」
「測過了，她的脈膊已停。」



救護人員看了那女子兩眼，便立即走過去。
剛才那個年紀老邁的老人，不知在何時已走到附近，並躲在一旁看着。
救護人員拿出工具，準備為那女子測脈膊。
「這個時間還會在這種地方出現，她該是一個妓女……」那警探道。
救護人員開始測脈膊。但那女子似乎已經真的死了。
「怎樣了，仍是沒有脈膊吧？」警探問。
救護人員並沒有回答，他已開始初步檢驗那女子的死因。
突然，那女子伸出手來，緊緊的捉住救護人員的手！
是屍變嗎？



開端

1997年5月2日，那具女屍已運到美國洛杉機市警察局的驗屍場中。負責這件案件的警探與法醫官一同到來。警探正了解死者的死因。
據法醫官表示，死者的內藏全部不翼而飛。只有一小部分心藏及肺部留在體內……
警探看着屍體，只覺無比噁心。
屍體的面部肌肉收縮得很厲害，甚至可以說是枯乾。
「還有哩。」法醫官將那屍體反過來，讓警探看看那致命的傷口。
在死者的臀部至陰道的位置，被人用不知名的方法開了一個很大的洞。
法醫官向快要嘔吐的警探說明：「她的內藏就是從這兒被抽出來的了。」
警探亮起手上的小電筒，向着那洞的方向照過去。　面真的已空空如也，甚麼也沒有，連血漬也沒有……
看了一會，警探轉換話題：「這些是甚麼？」
他所指的是死者身上一條條的傷痕。
「還不清楚。可能是由某些東西所造成的。以人類的力量是不可能做出這樣深的傷痕的。」法醫官答道。
「難道是動物……你不是說犯人不是人類吧？」
「有可能……而在死者的短裙上的破口與她大腿上的傷是一致的……至於死因，就是因為死者的內藏被人從肛門的位置抽出來，所以休克致死。當她的內藏被抽出來時，她一定是還有意識的。」
警探再問：「有沒有其它的發現？例如體毛或精液？」
「沒有……」法醫官想了一想：「呀！有了。在死者的衣服上，沾滿了一些很特別的污漬，內　含有道路的柏油……還有煤焦油……現在我們正在分析其成份。」
看完屍體，警探與法醫官一起去飯堂吃東西。警探先生要了一份潛艇三文治。
兩人就坐。警探禁不住心中的好奇，於是向法醫官提問：「我可否問你一個問題？為甚麼在那屍體的傷附近一點兒血漬也沒有？」
法醫官想了一想，答道：「可能是兇徒先以某種方法，將死者的血液吸乾了吧。在夜深的橫街幹出這種事也不會有人看到吧。」
警探再問：「那麼，犯人又是如何從死者的肛門處將內藏抽出來的呢？」
法醫官借了警探手中的潛艇三文治作說明教材：「首先，先在肛門的位置切開……」
法醫官拿起餐刀，將那潛艇三文治的尾端切開。
法醫官續道：「然後，再伸自己的手進去……將死者的內藏全抽出來……」
法醫官將那份潛艇三文治的餡全抽了出來……
「行了行了……」警探覺得很噁心……
「雖然很難以致信，」法醫官將那份被他「抽去內藏」的潛艇三文治交還給警探：「但這卻不可能是出自人類的手的事情。」
「殺了人還可以不留一點痕跡……」警探的鬥志被燃起：「我一定會逮到他的。」
說罷，警探看了看他那份潛艇三文治，但他再也吃不下去了……



另一方面，關於這案件的化驗報告已完成。
「案件編號7654X
化驗報告
死者衣服上的污漬成份
分析結果
Fe 鐵分／異常值
Cl 鹽分／異常值」

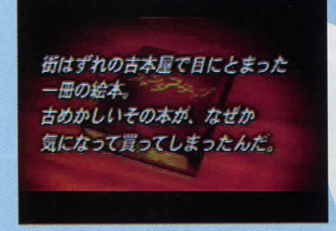






一隻給初學者玩的AVG遊戲

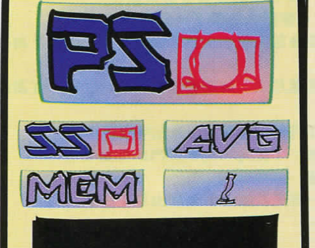
一向有不少AVG遊戲出現，但是通常都有



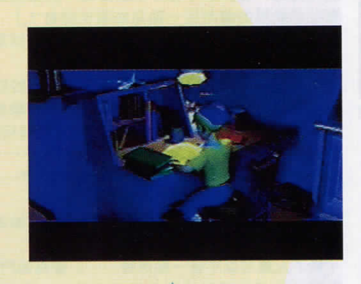


一定的難度，不太適合初學者玩，但這隻《FANTASTEP》很明顯是給初玩AVG遊戲的人玩的，難度比一般AVG遊戲為低。故事主角是一名非常喜歡看圖書的普通小孩子。有一天他買了一本舊的圖書，當他在看那本圖書時，突然一道光閃出來，將他帶進了童話世界，而展開了主角拯救這童話世界的冒險旅程……





製造商：JALECO
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM



遊戲操作

十字掣	控制主角方向／控制指標方向
A／C掣	決定／顯示游標
B掣	取消／按着不放可令主角奔跑
X／Y／Z掣	沒有用途
L／R掣	特殊指令

遊戲特色

這遊戲特色是所有的指令及道具都是用圖畫來顯示，而且故事解迷難度不太高及人物設計十分可愛，適合不懂日文的初學者或女孩子玩。另一方面，在這遊戲內可以欣賞這遊戲人物設定人城戶真亞子的原畫集。

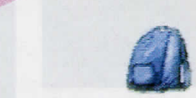
特殊指令

睡覺　結束遊戲及儲存遊戲進度



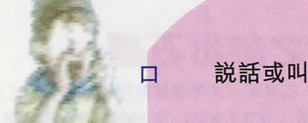


圖書　回顧主角的故事



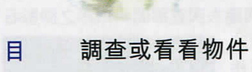
道具　使用道具





口　說話或叫

目　調查或看看物件



足　乘坐或踢



手　使用或接觸

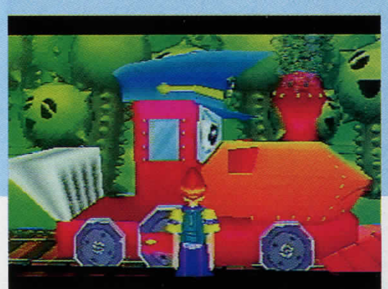
耳　聽他人說話



遊戲初期攻略

地祭之國之篇

主角一開始便發覺在一間屋內，首先在桌上取得圖書、鑰鍵及書包，然後使用鑰鍵去開衣柜，便能夠取得鞋。這些都是重要的道具，記緊取得！接着，要使用腳去踢開門口然後便能出大地圖。跟着去地祭國火車站，會被一輛火車撞倒出回大地圖，然後入回去火車站和車站伯伯說話和進入月台試圖和那輛火車說話，但是會被火車撞回出去，然後和車站伯伯說話。他會道出以前那火車不是這樣的，是十分善良的，但是自從一次異變後，這國家的人民紛紛離開，植物異變及那輛火車也變成兇惡非常。



跟着主角到了其他地方調查，但是沒有什麼大發現，只是發現「撒寶古尼之塔」的頂部有金色錐型物體，但不能取下來。接着回到火車站，伯伯會給主角鐵鉗，主角回到「撒寶古尼之塔」的最頂部用鐵鉗來拑出那金色錐型物體——「醒覺之刺」。當主角回到火車站時，在火車前使用「醒覺之刺」，便能使火車變回善良。而那輛火車為了答謝主角便將主角送至第二個世界——地底之國。









地底之國之篇

主角一下車便到了地底之國，首先到花之一族之村，在村中屋內的桌子上調查取得金幣，然後調查衣柜，便會發現一名少女藏到裏面，她便道出這裏的村民被一班人捉去。然後當主角正準備離開時，發現另一名少女被一人捉去和一隻肥鷄被那人打倒。主角首先去幫助那肥鷄（選１），但敵人一早走遠了，原來那少女正是那國的公主，而那鷄亦只好先帶主角去見國王商討。

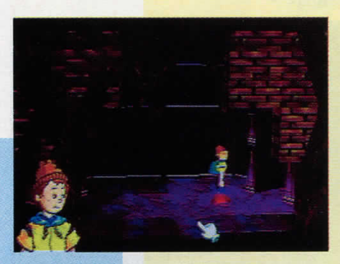
當主角去到城中，發覺那國王是一隻常可愛的肥鷄。國王希望主角能夠幫他們救回公主及取回水晶角以拯救這國家和平，跟着，國王給了主角「乞嚏噴霧」。

主角跟着去到隱之道，由左邊第二道門進入，然後選右邊的門直上，便看見有一大石在順時針的滾動，主角要避開那石及進入右邊第二道門。直上後便見到一個守衛，使用剛才國王給主角的道具「乞嚏噴霧」，便能輕易地將他打倒了，記着取起牢的鑰鍵。然後進入牢內，發現公主是關在牢中，使用剛才拾到的鑰鍵開門。救了公主後，公主希望主角記得去取水晶角，跟着便獨自逃走了。主角在牢內取得鎚仔後便上去取水晶角，但當主角準備取去水晶角時，大佬便走出來阻止主角取水晶角，那時候使用幾次鎚仔便能將大佬打倒和輕易地取得水晶角。





主角回到城裏，把水晶角給國王，跟着國王便將水晶角和水晶球溶合，同時這國的敵人都被淨化了。國王為了答謝主角，而送了飛鞋給主角及送主角到雲之國，地底之國之旅暫告一段落。







初看封面以為平平無奇之作品，亦低估其遊戲的可玩性，誰知一嘗後竟欲罷不能，無論從遊戲性，畫面流暢度和音響效果等來看，都可稱之為近期同類型遊戲的佳作，它的名字是《DISRUPTORS》。其實《DISRUPTORS》的遊戲模式基本上與名作《DOOM》同出一徹，但它比《DOOM》更優勝的地方，就是豐富的敵人設計，不似《DOOM》只得怪獸做敵人，所以難怪此遊戲在日本亦得到很高的評價。



操作方法

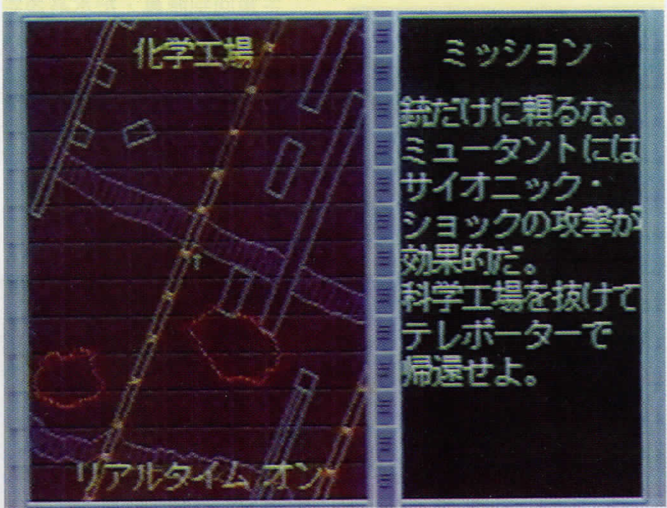
按鍵	操作	按鍵	操作
		L1	鎗選擇
↑	前進	R1	超能力選擇
←／→	左右轉向	L2	左閃
↓	退後	R2	右避
□	超能力	SELECT	地圖顯示
○	跳躍	START	暫停
×	開鎗	←＋L2／→＋R2	快速轉身
△	開關掣／開門	L1×2／R2×2	快速轉換鎗／超能力

PS STG

製造商：UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIES(r) INSOMNIAC(tm) GAMES
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

主要畫面看法

在畫面正上方是能源計，當被扣至0％便會死亡。左下角的數字是剩餘彈藥，右下角的數字是超能力數值。當按着L1掣，左上角便會出現鎗選擇，而按着R1掣，右上角便會出現超能力選擇。還有按SELECT掣出現地圖顯示後，玩者可以在地圖控掣角色行走，亦可聽取電腦給玩者的提示。



道具



◆藥箱—回復25％能源

◆雷射鎗—雷射鎗一枝

◆大藥箱—回復大量能源

◆電池—回復雷射鎗10格

◆彈匣—回復18mmAUTO彈藥10發


◆大電池—增加雷射鎗威力


◆大砲—大砲一枝或回復大砲3格


◆圓球—回復AM散彈砲4發


◆水晶球—回復全部超能力（MAX 200）


◆ 18mm機鎗— 18mmAUTO連發


◆AM散彈砲—回復彈藥2格


◆鐵箱—各式子彈回復

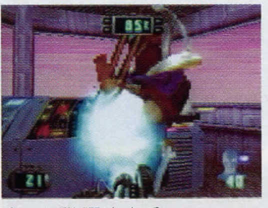

◆AM機鎗—AM機鎗一枝或回復8發子彈

敵人圖鑑


◆空雷


◆狼人


◆炸彈人


◆ AM散彈砲士兵


◆大砲肥兵


◆鋸機


◆獸蠅


◆機械人


◆機械砲



◆ 18mmAUTO 喪兵


◆八爪魚獸

武器介紹

◆ 18mm —攻擊力最弱的手鎗
◆雷射鎗—射程最遠的手鎗
◆18mmAUTO—18mmAUTO連發手鎗
◆大砲—威力最大的武器
◆ AM散彈砲—威力大、擴散能力高，亦可儲砲
◆火焰砲—威力強大，但有時間限制
◆ AM機鎗—威力強大，但消費大量彈藥





超能力

◆電流打擊—消耗5超能力、但實際用途不大
◆光球—阻止敵人攻擊，消耗1超能力，用後可以收回
◆紅十字—回復體力20％，消耗20超能力
◆防護網—短暫無敵狀態，消耗15超能力
◆爆彈—威力最強的攻擊，消耗25超能力，用後亦可以收回







妖魔鬼怪打成一塊！

水木茂之妖武鬥傳

PS FIG ZP

製造商：KSS MEDIA ENTERTAINMENT COMPANY
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

水木茂這位作家，相信不是太多香港人認識，但如果說「鬼太郎」這位人物，相信都會有點印象吧！鬼太郎在日本是一位家傳户曉的人物，非常受人歡迎，漫畫連載數載，亦完結了很久，但動畫仍然播映至今，足足有二十年，可見其受歡迎程度。不久之前，PS和SS上才剛推出了以鬼太郎為題材的遊戲，分別是立體AVG和平面AVG。由於今次這遊戲是水木茂先生擔當設計妖怪，所以帶有濃烈鬼太郎的風格，內裏的人物有些更是鬼太郎中曾出現過的角色，玩起上來非有親切感。

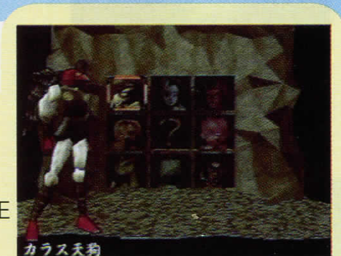
妖怪作犯了！

在日本裏的妖怪在閻魔大王的統率之下，本來過着平穩無事的生活。但是有一日，妖怪界裏的妖怪們計劃發動叛亂，原因是妖怪同類與人類遭受到別的妖類襲擊。看到妖怪叛亂的情形，閻魔大王有了結論，提出了舉行以「改心」(悔改)為目的的對決。在這樣的情況之下，闇之世界的格鬥傳說序幕亦由始展開……









操作方法

對戰中	CONFIG MODE	
L1/L2	簡易必殺技	
R1/R2	簡易必殺技	移動
SELECT	挑撥	
START	暫停	
△掣	重拳	
□掣	輕拳	
○掣	重腳	決定
×掣	輕腳	使用
△+○掣	特殊技	
起身時不停按掣	短暫無敵狀態	
↑	垂直跳躍	
↗	前方跳躍	
↖	後方跳躍	
→	前進	
←	後退/站立擋格(跳躍攻擊、上段攻擊、中段攻擊)	
←←	急退	
→→	前衝	
↓/↘	蹲下	
↙	蹲下擋格(上段攻擊、下段攻擊)	

基本規則



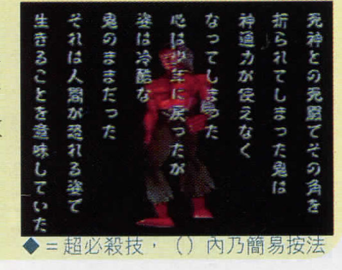
① PLAYER 1體力
② PLAYER 2體力
③ 剩餘時間

任何一方體力用完為之輸，勝者一方便贏一局。時間終止時仍未分勝負，則以體力分勝負，若兩者一樣，則再戰一局分勝負。

遊戲開始

遊戲共分三個模式，物語(以故事形式與電腦對戰)、對戰和CONFIGRE MODE(調教遊的各項設定)。

角色出招表
指令乃人物面向右方時



◆＝超必殺技，( )內乃簡易按法

喜歡戰鬥、設計漂亮而優雅～鴉天狗

霸吼	↓→△ OR □（按R1掣）
空蹴霸	跳躍中→↓○ OR ×（跳躍中按L1掣）
天蹴霸	→↓→○ OR ×（按R2掣）
崩斬擊	擋格中 →↓○（擋格中按L2掣）
◆烈！妖霸斬	↓↓→←→○（按L1+R1掣）
◆最終亂舞	→↓←→←○
COMBO技	□△××△×○





赤色皮膚～鬼

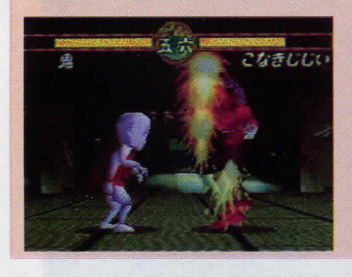
鬼吼	↓→△ OR □（按R1掣）
蒼空鬼拳	→↓→△ OR □（按L2掣）
連空斬蹴	←→○○ OR ××（按R2掣）
◆妖魔滅	↓→↓→△（按L1+R2掣）
◆最終亂舞	→←↓→○
COMBO技	×○×△□×△





手持木杖的老翁～子泣翁

回轉崩	↙→△ OR □（按R1ORL1掣）
百貫落	↓↑△ OR □（按R2掣）
石地獄	擋格中→↓○（擋格中按L2掣）
◆千貫落	←↓→△（按L1+R1掣）
COMBO技	蹲下狀態中××○□△□





？？？～？？？（死神？）

SODOTANSU	△△△△ OR □□□□（按R1掣）
DEDDORIESJI	↓↓△ OR □（按R2掣）
DESUREI	↓→△ OR □（按L1掣）
TANSUOBUDESU	↓→←△（按L1+R1掣）
COMBO技	□×△○△×□○△





性感的妖怪～雪子

吹雪	↓→△ OR □（按R1掣）
特大牡丹雪	↓↓○ OR ×（按R2掣）
◆雪水	→↓←→○（按L1+R1掣）
◆最終亂舞	↓→←→△
COMBO技	□△○×□△○○





身穿和服的熟女～砂婆婆

砂塵波	↓→△ OR □（按R1掣）
砂地獄	←↓→△ OR □（按R2掣）
砂塵壁	擋格中←↓△（擋格中按L2掣）
◆ BIBIBINTA	→←→△（按L1+R1掣）
◆最終亂舞	→←↓→△
COMBO技	蹲下狀態中□△□△□





天生的戰鬥者～鐮鼬

旋刃	↓↑○ OR ×（按R2掣）
風刃	←↓→△ OR □（按R1掣）
空刃	→↓→△ OR □（按L1掣）
◆斬空刃	→↓←→△（按L1+R1掣）
COMBO技	□△○○××



單眼巨人～一目入道

拳落	↓→△ OR □（按R1掣）
氣合一發	→←↓△ OR □（按R2掣）
激頭連斬	↓←△ OR □（按L1掣）
◆轟龍碎	→←↓→△（按L1+R1掣）
COMBO技	□××□○



FASHION勝負？～河童

突擊河童	↙→△ OR □（按R1掣）
河童卷卷	←↓→○ OR ×（按R2掣）
貓靈	→↓△（按L1掣）
◆河童音頭	→←→△（按L1+R2掣）
COMBO技	×○×○□△



妖怪界中的女性～KAMIRA

KURAISHUNAIDEN	前衝中↓↑○ OR ×（前衝中按R2掣）
BIRUDESUTEIYA	↓←○○（按R1掣）
SHUBATSUHAKEN	→←○ OR ×（按L1掣）
NOSUFUERATOU	↓→↓→○（按L1+R1掣）
COMBO技	□△××○□○







早陣子，SEGA SATURN剛移植到街機名作<MANX TT SUPER Bike>，畫面的解像度的而且確比街機版稍遜，但能保持速度感而「爆山」情況並不嚴重，所以也能得到不俗的評價，近排PlayStation 推出了一隻既有舊世代《F-ZERO》又有《MANX TT Super Bike》風格的未來型賽車遊戲（若說是賽車遊戲倒不如說賽艇遊戲？）《MAX Racer》，特點是比前兩者更具速度感。



製造商：PD.inc
發售日：發售中
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

操作方法：

	駕駛時	Menu選擇時
×掣	加速	Cannel
□掣	剎掣	
RI掣	Boost	
×+□掣	Air滑行	
L1掣	切換視點	
十字掣	控掣車輛的方向	選擇
Start	暫停	Start
○掣		決定

畫面表示

1） Map－當中有顯示自己位置（黃色點，Shield charge（S標誌）和Championship mode中對手車輛位置（青色點）

2）Time－車輛以通過Check point（賽道上空的CP標誌）來增加時間到達0的時候就算輸

3）position－名次

4）Lap time－每圈時間

5）Record－記錄最高圈速

6）Total Lap time－各圈時間總和

7）Speed－平時使用×掣加速，Speed bar會出現藍色，當到達一定速度Speed bar出現上限，追便可以按著R1 Boost掣，造成超高速行走，Speed bar會變為紅色，相反若Speed bar未到達上限使用Boost速度則會下降

8）Fire start－表示使用Boost

9）Shield metremeter－當自己車輛撞擊牆壁或其他車輛時，Shield bar會減少，當到達○的時候就算輸，然而在比賽中有Shield charge（賽道中途出現的紅色穿透牆壁）補回少量Shield能源。

10）Indicate－提示標誌，共有4種：

－出現彎路 

－行車線縮少 

－出現急彎

－Shield charge； 

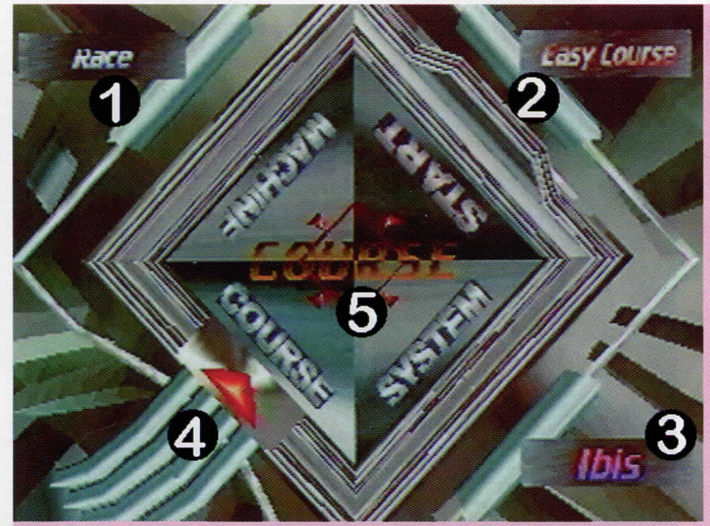
11）Target－一定距離車輛顯示。

Race 說明

除了上述的技巧外，還有一點需解釋。當行走的時候出現急彎，只要同時按×掣和口掣，便會可以Air滑行，使車輛高速回旋，改變方向。







Menu 畫面

Course

遊戲模式

・Race－在14部車進行的賽事中，以奪取第一為勝利條件

・Time Attack－跟對手以速度和時間競賽

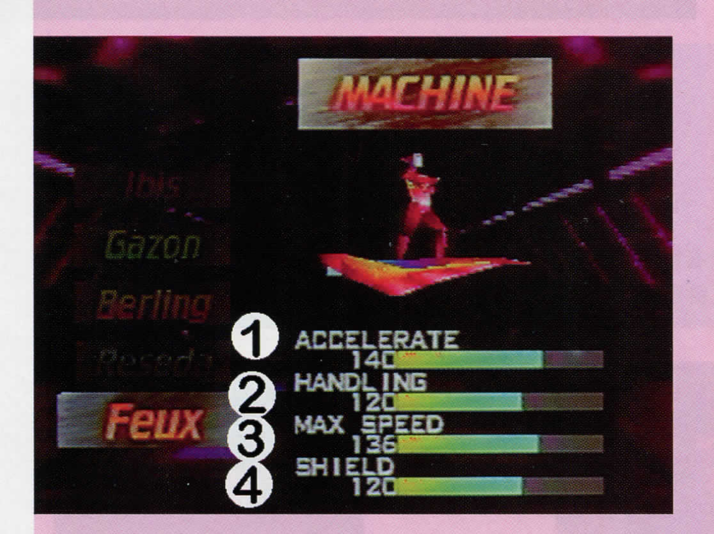
・Champion ship－跟優勝者1對1作賽，但要在Race Mode裡3條賽道獲勝才能參加。

Course

・Easy Course－Max Race的基本型賽道，共跑3個圈

・Medium Course－Easy Course的前半部分再加上橋和洞窟的分岐賽道，共跑2個圈

・Hard Course－Easy Course的後半部份再加上山區的分岐賽道，共跑2個圈



System

調教遊戲中各項設定

Machine

五部車性能不同，各有差異，包括4項：

1. Accelerate－加速力
2. Handing－轉彎能力
3. Max Speed－最高速度
4. Shield－持久力

Machine 介紹

Bis－轉彎的力度好，其次便是Shield強度，至於另外兩項則較為平均。

Gazon－速度力之冠，其次便是擁有良好的Shield強度，其餘則平均。

Berling－眾車的平均之冠，唯獨Shield強度稍遜。

Reseda－Boost和Shield強度之冠，還有不俗的加速力，但轉彎能力奇低。

Feux－轉彎能力之冠，且有良好的加速力，Shield強度平均，唯獨Boost稍為遜色。

賽道特點

Easy Course－由於是第一條賽道，所以難度並不太高，用於練習基本技巧的賽道。

Medine Course－中級賽道，但時間比Hard Course還要嚴緊，真是分秒必爭。另外要注意的是進入洞窟至出洞的一段路，會經常考驗玩者的Air滑行技術，偶一不慎，便會失去很多時間。

Hard Course－高級賽道，時間比較寬鬆，全條賽道是考驗玩者的反應和Air滑行技巧，尤其山路一段，簡直使玩者嘆為觀止。

DEKA 4驅 ~TOUGH THE TRUCK~

4WD迷必玩之作

在林林種種賽車遊戲中，通常都是彎道賽、道路賽和跑車越野賽，很少有4WD越野賽，而這隻遊戲卻是玩4WD越野賽，對一些4WD迷是一大喜訊，而且這遊戲當中也有不少其獨特之處。



操作方法

L掣	手動波時的落波	A掣	HANDBRAKE
R掣	手動波時的上波	B掣	BRAKE
X掣	視點變更	C掣	油門
Z掣	響號	START掣	遊戲中途暫停

基本遊戲模式：

有三種遊戲模式選擇：

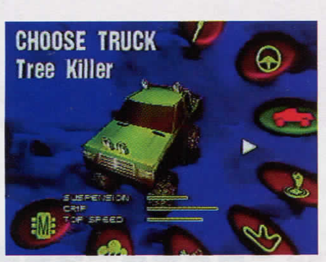
SINGLE RACE	自由選擇賽道和五架敵車作賽
CHAMPIONSHIP	全六條賽道及和五架敵車作賽，所有排名都會記錄在記憶卡中
TIME TRIAL	最高八名參加，可以選擇所跑圈數，而成績也會記錄在記憶卡中

另外有三種不同難度調較

NOVICE	初級--跑三個賽圈
PRO	中級--跑四個賽圈
EXTREME	上級--跑五個賽圈

基本汽車選擇

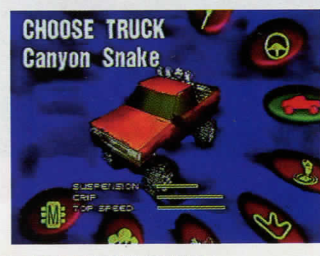
有六種不同賽車選擇：



■ TREE KILLER
在道路上及樹葉路上發揮最高性能



■ FIRE WITCH
在溶岩凝固之岩石上發揮最高性能



■ CANYON SNAKE
岩石沙地上發揮最高性能



■ SAND BLASTER
沙地上發揮最高性能



■ SNOW SPIDER 在結冰和積雪的路上發揮最高性能



■ SHASTA CYCLONE
平均型，能適應所有地形

發行商：HUMAN
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
發售日：發售中

TRANSMISSION TYPE 選擇自動或手動波

選擇手動波會比自動波更為控制車速，而手動波步方面分為五波段及後波。而通常用都只是一至三波，因為大部分的賽道都有很多起伏，如車子在高波時會不夠力上斜。

賽道選擇

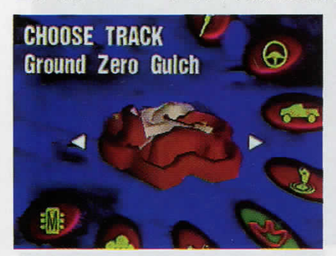
在六條賽道中選擇一條作賽





DYNAMITE PASS

任何條件也有的賽道，最好使用SHASTA CYCLONE，因為是全天候4WD，不怕不同狀況的出現。





GROUND ZERO CULCH

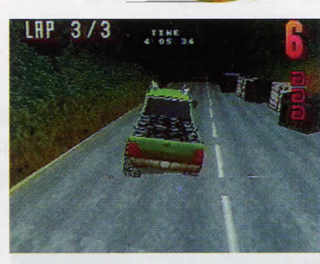
起伏多的峽谷的賽道，最好用避震力高的4WD，加上要小心控制車速，最好車速在二至三波之間。





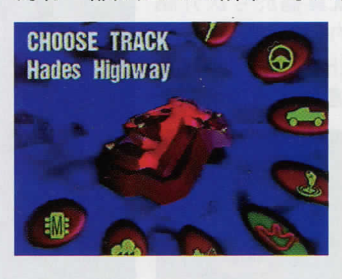
DEVIL'S KITCHEN

有很大的風砂的賽道，視野很差，所以要小心路面情況，小心「抄車」。



MERCURIAL FOREST

有石路及森林交錯的賽道，唯一一條可以用高波行車的賽道，因為有一部分是人工路面，可以最高速通過。





HADES HIGHWAY

噴火山帶的賽道，視野較差，最好記熟路線。





ARCTIC INFERNO

大部分賽道都被冰雪覆蓋着，這條賽道的難點在於有一段路是冰地，如用高速過的話很易會「冼軚」要用一至二波過，這會比較易控制通過。

WEATHER CONDITION SELECT 天氣選擇

DAY TIME GOOD／NIGTH TIME GOOD：好天氣之下日間或晚間比賽——正常賽道，只是小心在晚間作賽時視野會比較差。

DAY TIME OVERCAST／NIGHT TIME OVERCAST：多雲天氣之下日間或晚間比賽——和好天之下的日間和晚間差不多，只是要小心下細雨時，地面比較濕滑，易「冼軚」。

DAY TIME SEVERE／NIGHT TIME SEVERE：惡劣天氣之下日間或晚間比賽
——這天氣設定最難行走，因為視野十分挾窄，加上天雨路滑易「抄車」及「冼軚」，要有十足精神來渡過。

玩者後記：

1．通常最好使用手動波，因為手動波有車速表參看，可以容易些控制車速。但記緊如果用手動波的話，在上急斜路時要用低波上，如果不是會不夠力上斜的。但在平路時，記緊轉回高波。

2．比賽時，如果連按油門兩次，便可以用TURBO加速。而每一次比賽只可用三次TURBO，及如果濫用TURBO，汽車會容易不受控制，所以要使用時請三思。

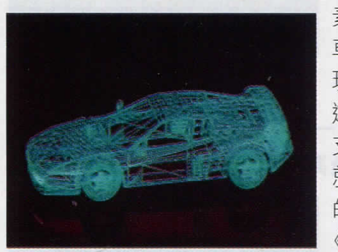
3．在轉一些急彎時，最好用HANDBRAKE過，這會有效地以最高速過彎。

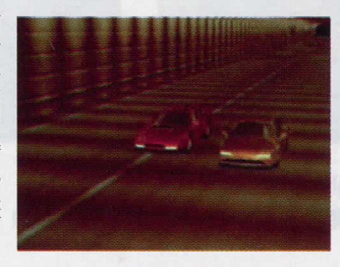
4．所有賽道沒有一定難度的，因玩者走不同的路線，而有不同的難度，所以，玩者在玩時，用心去記緊那一條路線是最易走的，那便可以發掘出最易走及最快的路線。

5．這遊戲最緊要是控制車速，因為起伏比平常賽車遊戲為多，車速的上落會有很大差異，這會影響車的性能不能「去到盡」，所以控制車速是很重要的。

《HASHIRIYA 狼群之傳説》

Play Station賽車遊戲的數量可説是眾機種之冠，而最為人熟識的可算是《RIDGE RACER》與《首都高BATTLE》系列。因為兩者都擁有其獨特要素，令到平凡的賽車遊戲變得更具可玩性。然而使賽車遊戲更具故事性與支線故事變化的，就莫過於今次介紹的遊戲——《HASHIRIYA狼群之傳説》。《HASHIRIYA～》此遊戲除了有多名角色選擇之外，每一場賽事的勝負，亦會影響故事與支線故事的發展和結局劇情，而且勝負的準則又有很多，成為一個獨特的賽車遊戲。



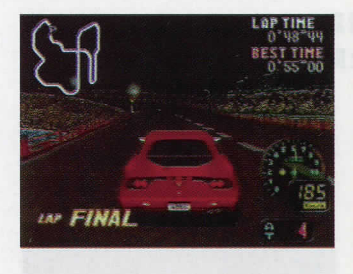




GAME START



遊戲開始時，共有四個模式選擇，分別是以故事為主線的STORY MODE、以練習為目的的FREE RUN MODE、與時間競賽的TIME ATTACK MODE和訓練模式TRAINNING MODE。



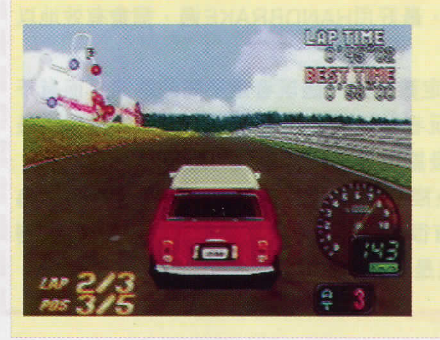


製造商：NICHIBUTSU 日本物產
發售日：發售中
價格：6800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

操作方法

	通常操作	駕駛中時操作
方向鍵	移動、選擇	轉向移動
○掣	決定	後輪刹車
×掣	取消	加速
START掣	GAME START	暫停
□掣		前輪刹車
△掣		切換視點
R1掣		上波
L1掣		落波

LOADING QUIZ
自分の車に後続車が追突する事を俗に何というか？
うわ～ん！
オカマを掘る
バックファイヤー



故事模式 STORY MODE

從十名角色中選擇一人進行故事，途中可使用SAVE CARD記錄遊戲進度，以便下次從SAVE位置繼續。





畫面說明

1) 轉速量錶—引擎轉速表示
2) 時速量錶—汽車速度表示
3) 波棍變速—變速上落指示
4) 賽圈表示—已完成與餘下的圈數表示
5) 排名表示—現在排名
6) 圈速時間—各圈圈速時間表示
7) 最佳圈速
8) 地圖





人物介紹

◆早見菜菜—早見獠的妹妹，與一班好友成立MIMI同好會，喜歡在石舞環狀公路一帶流連。



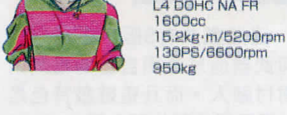
■MiMi
L4 OHV TWIN CAB FF
1300cc
10.9kg·m/3000rpm
76PS/6000rpm
680kg



■STL
L4 DOHC TURBO FF
1300cc
16.0kg·m/4800rpm
135PS/6400rpm
960kg

◆山崎直樹—坂本MASAO的好友，與他同樣仰慕早見菜菜的哥哥早見獠。

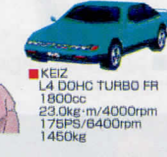
◆坂本MASAO—山崎直樹的好友，亦喜歡在石舞環狀公路一帶流連，目的只為想見喜歡的早見菜菜。







■L86
L4 DOHC NA FR
1600cc
15.2kg·m/5200rpm
130PS/6600rpm
950kg



■KEIZ
L4 DOHC TURBO FR
1800cc
23.0kg·m/4000rpm
175PS/6400rpm
1450kg

◆相川鈴—相川龍一的妹妹。

◆水谷真一林秀樹的好友，喜歡出沒夜間的妙神山路。



■Z
V6 DOHC TWIN TURBO FR
3000cc
39.6kg·m/3600rpm
280PS/6400rpm
1550kg

◆早見獠—早見菜菜的哥哥，喜歡與坐駕（白色S.P.R.）流連御堂山路。



■S.P.R.
L6 DOHC TWIN TURBO FR
3000cc
44.0kg·m/3600rpm
280PS/5600rpm
1760kg



■EV II
L4 DOHC NA FR
2500cc
195PS/6750rpm
1240kg

◆林秀樹—水谷真的好友。

◆本間徹—被稱為「赤流星」的傢伙，與好友成立車會，亦是車會的領導人。

■FD-7
2 ROTARY TWIN TURBO FR
654ccX2
30.0kg·m/5000rpm
255PS/6500rpm
1290kg

◆伊達英雄—喜歡駕駛自己的名貴愛駒在公路上飛馳。



■ALESTA
V8 DOHC TWIN TURBO FR
3000cc
44.0kg·m/3600rpm
280PS/5600rpm
1690kg

◆遠滕二郎—遠滕一郎的弟弟，立花若菜的戀人，家人以經營外國汽車專門店為業。





■246D
V6 DOHC MR
2400cc
23.0kg·m/4800rpm
190PS/7600rpm
1080kg

共他汽車





■R
L6 DOHC TWIN TURBO FR
3000cc
36.0kg·m/4400rpm
280PS/6800rpm
1750kg

■R-2000
L6 DOHC NA FR
2000cc
18.0kg·m/5800rpm
160PS/7000rpm
1100kg

■NX
V6 DOHC NA MR
3000cc
30.0kg·m/5400rpm
280PS/7300rpm
1350kg

■McGT-1
V12 DOHC NA MR
6100cc
66.25kg·m/7000rpm
627PS/7300rpm
1020kg

■F50
V12 DOHC 5 VALVE NA MR
4700cc
48.1kg·m/8500rpm
520PS/8500rpm
1230kg

賽道介紹



◆石舞環狀公路



◆御堂山路



◆八坂山



◆音羽山



◆妙神山路

FREE RUN MODE 、TIME ATTACK MODE & TRAINNING MODE

自由度相當大的模式，由汽車與賽道的細微選擇、圈數、難度以至各項選擇均可由自己設定。



BODY HAZARD

《BODY HAZARD》不是《BIO HAZARD》的第二集或外傳，是一隻完全不同的動作遊戲。玩者是控制一名地球防衛軍的成員BLAKE HUNTER，而他最自豪的是自己完美的身体，但他不是追求任何的名和利，只是想追尋自己的過去，因為在何時何地出生、是誰人養育他及誰是他的父母等過去他一概記不起。

某日，他被人重後襲擊暈倒，而他醒來時發覺來到一個不知明的異世界中，面對着一班不知名的敵人，而他為了生存而獨自戰鬥到底。





■BLAKE HUNTER：故事的主角，精通多種格鬥技



■SHIRO：GARDEN MOON版中的大佬

■TORAN：ICE MOON版中的大佬

■？？？：最後一版，PROTEUS MOON版的大佬

■SACRA：DEZERT MOON版中的大佬



■RENZA-FI：FOREST MOON版中的大佬



遊戲特點

這遊戲共有5版，主角不用任何武器而只是用自己的格鬥術去對付敵人。而且這遊戲特色是可以用不同按掣的配合而作出100種以上不同的連續技，相信這是一隻值得期待的動作冒險遊戲。

■ICE MOON版



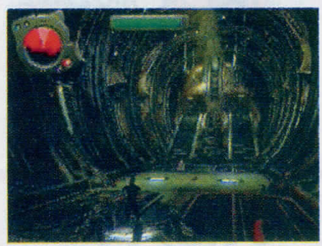
■GARDEN MOON版



■DEZERT MOON版



■FOREST MOON版

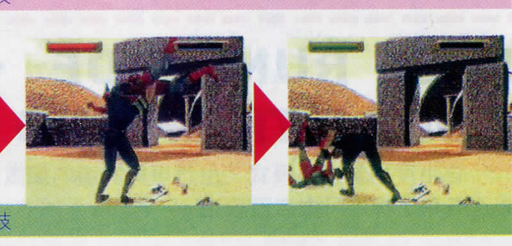


■PROTEUS MOON版





■多華麗的連續技



■多種不同的投技

集靈異、恐怖、占卜、迷你GAME於一身的問答遊戲!!



不經不覺的《THE 心理GAME》這遊戲已推出了第二集。然而《THE 心理GAME 2》可是承繼着其前作之風格，其最主要的玩法就是要玩者回答一連串的問題，而電腦就會跟據玩者回答的問題作一個分析（這些當然是開發者一早寫好的東西）除此之外，本遊戲其他方面的內容也給提升了，好像頗為豐富的迷你遊戲便是其中之一。好了閒話少説，還是開始為大家介紹一下此遊戲吧。



廠商：VISIT
售價：5800日圓

文：小健健

THE 心理 GAME 2

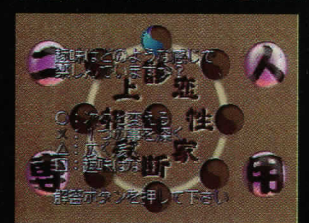
8大遊戲模式簡介：

恐怖之扉：



説到是「恐怖之扉」，其內容當然是與甚麼靈異事件有關啦。在這個遊戲模式中，電腦會提供一個又一個靈異事件給玩者、如甚麼「校園七不思議」、「鏡中另一個自己」等。當玩者接收過這些靈異事件後，就可從畫面中之擇項中選一項來回答電腦。而當整個流程完結後，電腦就會以玩者所回答的答案作一個性格分析。不過當然玩者要有一定的日文程度才可了解到靈異事件中的真義。

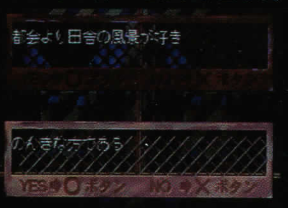
心之扉：



在這個遊戲模式中，其玩法可跟「恐怖之扉」有點相似，大家都是要玩者在以3選一的方式來解答電腦給你的問題。不同的是，在這裏玩者只要回答一條問題，電腦就會立即替你作個性格分析，可不會像「恐怖之扉」般填一大堆似是疑非的靈異事件給玩者再要你回問題，才可將性格分析得到。而在這裏所有的問題就共有40題，每一條問題也可分析到性格中的某一面。

迷之扉：

在這個遊戲模式中玩者可以在短時間被電腦分析出自己人生中某一種東西。例如對金錢的感覺、理想的工作、戀愛的理想對像等等。而當玩者選擇了自己想被分析的項目後，電腦就會問你數條問題，而玩者只需以「是非題」的形式回答。當所有問題也回答過後，電腦又會以玩者當才所答的問案作一個分案。唔，至於準不準就真是不得而知了。



二人之扉：

2PLAY專用遊戲模式。在這　可以分析得出兩位玩者的合拍程度。而玩者可以選擇的兩者關係包括：戀人、友人、上下關係（即是上司與下屬的關係）及家族。兩位玩者都要回答電腦顯示出來的同一條問題，而每次給玩者們回答之問題就供有十條，最後電腦就會以他們所給的答案計算出兩者之間之合拍率。

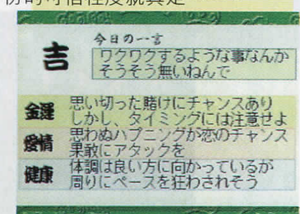
單戀 CHECK！

啊啊，這可是一個供給單戀者戀愛成功率的遊戲模式。（？）首先，玩者輸入了自己的性別後，電腦亦會問你一連串關於你日常生活中的問題，如「你喜不喜歡看戀愛電視劇的呢？」、又或者「如果你掛念對方的話，會不會立即打電話給對方呢？」儲如此類的問題。而玩者亦是以「是非題」形式來回答之。當所有問題回答過後，電腦就會替伙計算出你的戀愛成功率。



御御籤：

唔？御御籤？！甚麼來的呢？原來在這個遊戲模式中，玩者可以託神社中的巫女姐姐替你求籤，繼而知道當日的運程。當然，所求的籤是會有甚麼大吉、上吉、末吉、大凶等等。不過基於筆者試過在一日之間玩數次，而每次所得到的的問案也有頗極端的分別，所以此部份的可信程度就真是……。



LUCKY NUMBER SLOT

照字面直解，可釋作「幸運號碼老虎機」。只要玩者輸入自己的生日日期，再輸入當日之日期，那麼電腦就會替你以拉老虎機的方法來計算出你當日某幾方面之幸運號碼，它們包括「幸福」、「不幸」及「注意」。當然，這些號碼只在於一個參考性質，絕對不可以盡信啊。



心理遊戲：

哈哈，這可是全隻遊戲中較為有趣的遊戲模式。在這裏，總共提供了15個迷你遊戲給玩者耍樂之。而電腦就會在整個遊戲完結後，再以玩者在進行遊戲時的表現來進行心理分析。另外一方面，在這裏的的迷你遊戲可有點點《PUZZLE & ACTION》的感覺。很多都要玩者有一定之反應及手眼配合。亦因為有此模式的出現，令到本GAME的遊戲性大大增加。





方程式賽車大爆走！！

最近，遊戲廠商日本產物又有新賽車GAME推出了，這就是由方程式賽車為主要題材的《FORMULA CIRCUS》。然而，旗下遊戲之風評一向都是一般的日本產物，本遊戲又可否給人一個脫胎換骨的感覺呢？現在筆者就為大家作一個簡介吧。

GRANDPRIX：

唔，這可說是本遊戲最主要的遊戲模式。在這個遊戲中，玩者共要面對4場賽事，在最終之一場賽事中取得勝利的話就可成為總冠軍。然而比較特別的是，在本遊戲模式內，總共有27個國籍及6部賽車以供玩者選擇之，定有一個配搭是適合你的。另外，玩者也可





跟據每場賽事之不天氣（唔，其實不是下雨就是天晴的啦）而調校四條呔的軟硬程度。而玩者除了可以作車呔的調校外，更有賽車之各部份如引擎、定風翼之角度、剎車系統、縣掛系統等。可說是非常仔細哩。

四大賽道簡介：

BIG-OVAL：

唔，從外表上來説，這只是一個簡單得可以之「平面方角賽道」，整條賽道簡單地就只有4個角，而且直路也頗多，故玩者亦有很多長駒直進的好會，所以絕對是一個給玩者熟習本遊戲的一個踏腳石。





MOTOR-ISLE：

一個難度比「BIG-OVAL」略高的賽道，外型再不是呆呆板板的平而方角，而且出現的彎角也相對增加。比較特別的是，於此賽道內會出現一個S彎，故此亦是需要玩者點點控車技術的時侯了。





兩大遊戲模式簡介：

FREE RUN：

在這個FREE RUN模式中，又有「QUICK RACE」及「TIME ATTACK」的兩種玩法。WELL，現在就來一個簡介吧。



QUICK RACE：所謂「QUICK RACE」，其實就是可讓玩者跟電腦所操控的7部賽車進行比賽。然而跟「GRANDPRIX」不同的地方，就是在這裏玩者可以自行選擇所賽的賽道，故此這可是一個用來實習各賽道的好地方來的哩。



TIME ATTACK：這個遊戲模式可跟「QUICK RACE」有點相似，兩者皆可讓玩者自行選擇自己喜愛的賽道進行比賽。不同的是，在「TIME ATTACK」中是不會有其他賽車跟你進行比賽，玩者可以獨個兒地在賽道亂跑，而且還可以看回之前自己所跑的「影」。（即是像SEGA的《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》的「GHOUST CAR」模式，可以看回自己上回賽事的情況），一來可以知道自己入彎時有甚麼不足，二來也可令其遊戲性大大增加。

AQUA-POLIS：

來到了「AQUA-POLIS」，玩者可所需有一定的控車技術。因為賽道中之彎角已變得頗為刁鑽。例如會有一個S彎跟着再駁一個30度彎角、甚至乎髮夾彎呀、270度的大急彎玩者也可在這裏嘗到。

THUNDER-MT：

四條賽道中最長的一條，而且其難度也是最高的。在這裏示不但路面奇窄，而且彎角的密度實在可怕，幾乎是每隔兩三秒就會有個彎角送到來玩者面前，絕對是玩者反射神經及對賽道了解程度的一大挑戰。



廠商：日本產業
售價：5800日圓



《Break Point》

向缺乏網球遊戲Saturn終於再有新作發表，名為《Break Point》。《Break Point》的玩法和一般網球遊戲大同小異，而該遊戲的賣點是採用全多邊形的真實網球遊戲，更以重視操作性和實戰感覺為目標。

從遊戲去看，《Break Point》使用現時次世代最流行的立體多邊形，其次使定引入Motion Capture模擬真人動態，使人物更具靈活性和真實感。遊戲當中，共有8名男女球員供選擇在不同草地、泥地、硬地和室內球場等8個場地作賽。以贏取「Super Cup」大賽冠軍為勝利條件。

就如上所述此遊戲是以真實感和實戰感為賣點，所以不能缺乏的人聲配音。

至於實戰方面，此遊戲最嚴緊的地方莫過於發球和擊球的按掣時間掌握，又如真實球賽一模一樣，每一下發球與擊球的時間或距離的差別，都會使球員的動作有細緻的變化。

雖然此遊戲並非以視覺效果作為賣點，但它的效果表現絕不比其他同類型遊戲遜色。就以視點為例，賽事進行中，共有3種視點切換，而採用攝影角度的手法來表現。重播鏡頭也可有7種視點切換，使玩者既能享受實戰感又能擁有置身觀看球賽的感受。最後不可不提的就是賽事除了單對單比賽之外，亦有雙打的設計配合Multi-Tab，讓玩者可以4人對戰。

此外，這遊戲請來了著名體育用品公司YONEX(即「YY廠」)作為贊助商是其特別之處。





SS
SPT MPLY

製造商：Pack in Soft
發售日：5月預定
價格：6,800日圓
容量：CD-ROM

踩你個頭，唔俾你扒頭

《Areogage》

一直以鬧Game荒而聞名的N64，雖然每一隻遊戲都具有很高的水準及評價，但是很久才偶有新作，而且發售日期時常一拖再拖，真是苦了廣大的N64玩家。最近ASCII發表了對應該機種的遊戲《Areogage》，令到N64的玩家又再重燃新希望。說到此遊戲，不得不提一隻類型極之相似的PS賽車遊戲《Speed King》，他們都以穿梭未來城市跑道坑道和隧道作賽為背景，不過後者比較著重速度感，畫面就比街機版略為遜色；前者側較著重畫質方面，流暢度甚高，光暗效果亦造得很好，並不容易有「爆山」的情況出現，效果可比該機動的另一作品《Mario Kart 64》。回說遊戲本身，是以未來成城市賽車為題，時速可達300km的極速比賽。現時已知暫有4種車可供選擇，而且暫定有兩種視點選擇，或許完成版會有所不同。另外此遊戲亦公布可二人同時對戰，相信多會以分線畫面表現，此遊戲還有一大特色，就是可從對方的車頂處跨過對手，可說超乎想像，再加上強勁的音效和BGM襯托下，實在值得為N64機主的你留意。





N64
RAC ZP

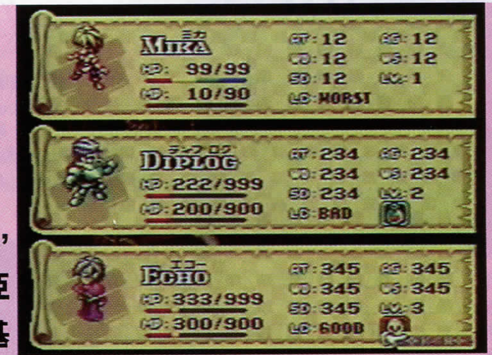
製造商：ASCII
發售日：夏季預定
價格：未定
容量：未定





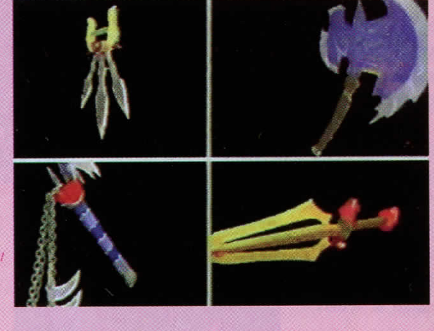
奪寶奇兵？！

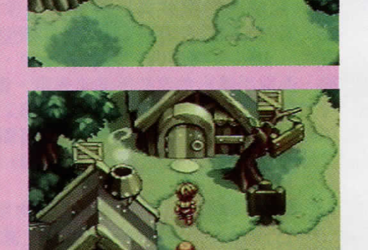
PARADISE LOST



這可說是一隻專找尋秘寶的遊戲，故事發生在一個不思議王國西利亞（セリア）中。故事中的主角以船作基地，他有七位同伴和一位對世界各地認識不淺的船長，這一伙人在這王國展開一連串的尋寶旅程，其中所發生的有趣事件，如王國的公主失踪事件等，相當有趣。

(c) 1977 POWWOW





這 GAME 的最特別的地方是在於武器方面，基本武器有４種，包括劍、斧、爪和鏈刀，不要看輕這是很普通武器，這些武器全可因升等級而改變其形狀，不單如此，等級愈高，就會擁有其特殊攻擊。而先前說過的基地，裏面除了有寶物庫之外，還有鍛冶屋（打造武器的屋），在那所打造的武器是可得到神奇的技巧，其有趣程度可值得一玩。

龍的傳人？！　龍之子？！

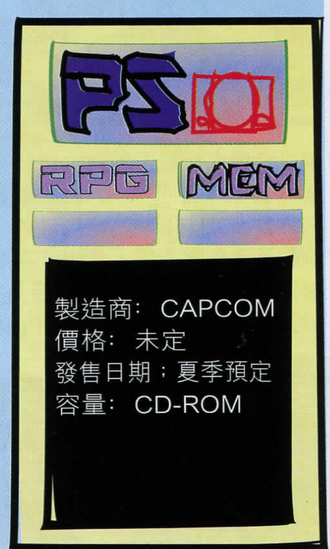
BREATH OF FIRE III

今集特式

相信《BREATH OF FIRE》這個名字大家都不會陌生，不知大家還記不記得變身術呢？而這一集也不例外，故事中的主角也可變成一條巨龍。不過畫面側有大幅度改變，改用斜向立體畫面，因有這樣的改動，一定少不了視點調較。至於戰鬥方面，則有少許的改變，首先是操作系統，改用了十字掣方向來選擇形式，較為方便。另外，在戰鬥時，己方的位置不會局限於右下角，是可在其他位置進行戰鬥。熱切期待吧！

龍的傳說

傳說已滅絕的龍族，但有人卻在一條村中的礦石場裏找到唯一仍然生存的龍，後來，牠變成一個少年，那少年就住在村裏，與另外兩位朋友一起過着盜賊式的生活，直到有一天，他們偷寶物時失手被捕，從此之後，那少年就和兩位朋友失散，就在他醒覺到自己以前所做的事是錯時，發覺自己身體有種不知明的力量蘇醒了，於是他為了找尋真相而踏上旅程。



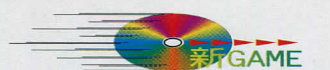








鳴謝；CAPCOM ASIA. CAPCOM CO.,LTD.1997 ALL RIGHT RESEREVED



又一隻育成RPG

英雄志願





做英雄？

不知大家有沒有想過做英雄呢？英雄的形象多數是有形靚仔，可是玩者所控制的人荅是三位年輕的少女，她們因希望成為英雄而入了冒險者養成學校修練。遊戲裏是以一個首都和三個近郊都市組成的島國作為舞台。在冒險者學校的三年間，最初的半年基礎講習完了開始，利用距離畢業的半年時間不斷鍛煉成長。主角們的成長過程對將來變化很大，玩者的目的是在最後的半年間和同級學生們競爭來取得英雄這最榮耀。這遊戲有四十種ENDING以上，全因主角的能力值而改變，不同能力者都有不同的ENDING。另外每人都有配音。喜歡玩育成的人不妨一試。



故事簡介

故事的舞台是由阿魯米奇亞（アルメキア□）王國軍總帥叛變開始，在科魯西娜（フォルセナ）大陸將面臨戰亂的時代，而玩者可選五個不同能力的君主，來控制這大陸的命運和人們的未來。能完成這壯大的物語就只有玩者自己。



又因叛變而起的戰爭，唉！幻想大陸戰記

遊戲簡介

這是一個活生生的世界，不單只是玩者的國家能從戰鬥中不段成長，甚至敵方都可以。怎樣攻破敵軍的城就要看玩者了。除了這樣，還加插了能控制怪物的（田田田）騎士，登場的怪物和騎士有一百種以上，而每一個人物都有特殊攻擊。巨龍吐出的火焰、騎士的聖劍和多種的魔法是可在戰鬥時看到那種迫力的畫面。令部隊成長是建立最強軍團的必要條件。遊戲推出後，不妨一玩。





FEDA 2

文：山寺良牙

—WHITE SURGE THE PLATOON—

戰火開始進入自熱化階段

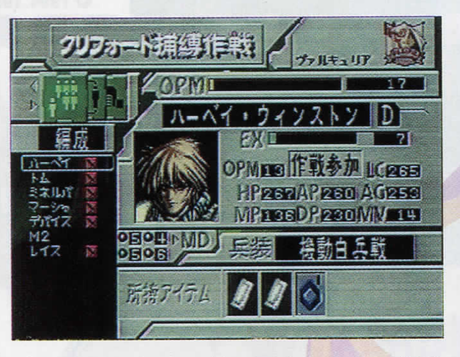


進入正式攻略前的少少遊戲心得



戰爭進一步的升級

1. 道具的分配



遊戲中的道具分配要平行，例如：每一個人裝備的道具有回復100HP及200HP的道具各一個、回復100MP的道具一個和解毒的道具一個，另外，兩位主角的回復體力的道具便更加重要，因為兩位主角中若有任何一位被敵人打倒的話，便會立刻GAME OVER，因此兩位主角所擁有的道具便要比其他的同伴更為多，並且要計算清楚才可出戰。



製造商：YANOMAN
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：2 BLOCK

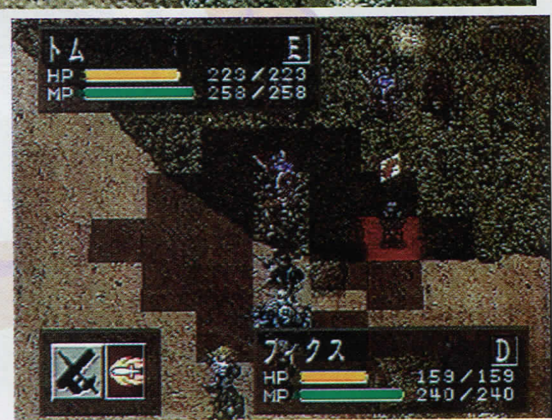
2. 留意一下敵人的防禦能力

遊戲中所出場的敵人，均會對不同的魔法攻擊有不同的防禦力，而防禦力的數值會由一至九作九階段的分級，數值越大表示對該項魔法的防禦力越高，所以最好先調查一下敵人的防禦力，才選擇對付他最好的魔法攻擊。



3. 盡量利用遠程攻擊

遊戲中多使用遠程攻擊，除了在戰略上有一定的好處外，有一些遠程攻擊更可一次過攻擊數名敵人，令到自軍可更快及更瞬速地完該版或完成版面條件。





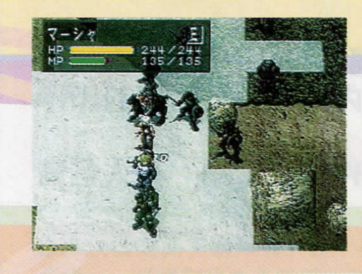
SECTION 3

過了上一場的戰鬥後，司令部收到王立義勇軍的求救信號，於是便傳令下來要自軍保護徹退中的王立義勇軍，並將迎擊追擊王立義勇軍的敵兵。

BATTLE #02

古里福圖逮捕作戰——第二幕
過版條件：令古斯可軍抵達版面的固定地點（版面的左方）並不致於全滅
所得OPM：順應過版條件——100／ 敵人全滅——80

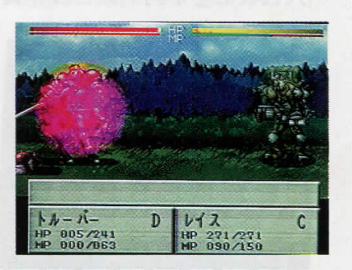
攻略技巧：此版的技巧就是盡量不要進入敵人弓兵及騎兵的射程範圍內，及要引他們過來。方法就是利用石後的一至兩格位置，將全軍以成一直線的方式擺陣，當然位於同一直線上的敵人也要消滅。之後，每一個TURN向左移動大約二至三格，若有任何敵人進入至自軍的遠程攻擊範圍內，便要盡快將其敵人消滅，以免自軍反被敵人攻擊。另外，此版中最為可惡的敵人就是那些會使用毒攻擊的地拉撒（デライツァート），這些敵人若一進入射程範圍內便要立刻消滅他，因為被他攻擊的話便大事不妙。第三，義勇軍中的三個步兵被打倒也沒有關係，最為重要的是義勇軍中的兩個步兵能走離戰場便可。只要多利用遠程攻擊將敵人的放毒步兵、弓兵及補給兵打倒了以後，餘下的騎兵便會容易對付。




戰鬥結束以後，敵人瑪利阿國（マリオット）的其中一位高級將領古里福圖（クリフォード）經常聽聞軍隊節節敗退，於是便決定親自上場指揮。另外自軍方面，由於義勇軍能夠成功徹退，因而令到古斯可軍的兵力一時之間壯大起來。於是，軍方便正式決定向瑪利阿國進行反擊戰。



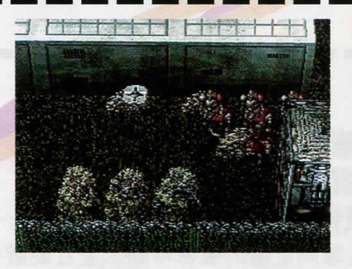




BATTLE #03

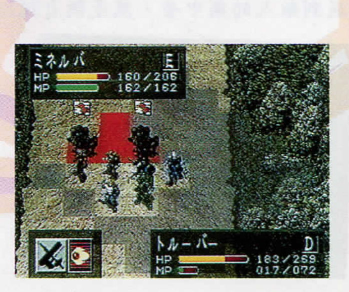
古里福圖逮捕作戰——第三幕
過版條件：將敵人全滅
所得OPM：順應過版條件——100／ 敵人全滅——80

攻略技巧：此版要特別小心，因為在地圖的左上角會有一批不容易看到的敵人，因此別以為只有將開始時一眼便可看到的全部消滅便可。這一個版面中由於位於上面的兩個機關炮台是不會作出任何攻擊的，所以大可放心。此版由於所有敵人均只會由正上方走下來，因此自軍可以先在地圖下方列好了陣以後才進攻。至於擺陣方面，可以將近距離攻擊及防禦力較高的隊員放在前面，擅長於遠距離攻擊及屬於補給系的則放在後排（如圖示），若有任何敵人進入了可攻擊範圍內的話便集中火力攻擊，以求盡快將敵人消滅。因為若令到一大批敵人走來攻擊的話，便很容易會全滅。只要將自動走下來的敵人全部消滅以後便能過版。另外，此版亦要好好地利用一下尼斯（レイス）的補給魔法來向自軍受了傷的人進行HP補給。





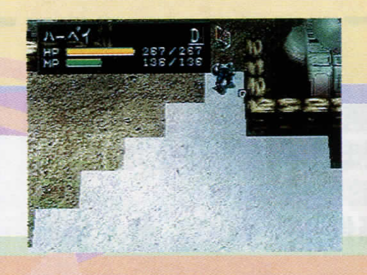

將敵人消滅後，湯姆便將站崗塔摧毀。以便古斯可軍以這處作為主要補給站。（註：之後要連續玩兩個版面，請先SAVE後再才出戰）。之後便即將向古里福圖將軍的基地進攻，但由於基地非常堅固，因此便需要出動轟炸。可是敵人基地中設有四台的對空炮，要成功轟炸並不容易，因此軍方便下令自軍先解決了在敵基地周圍的對空炮。

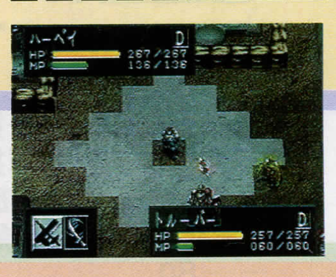


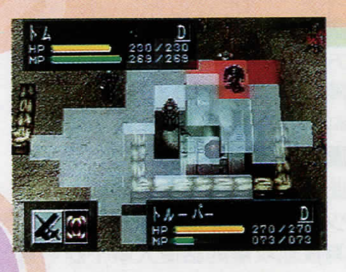


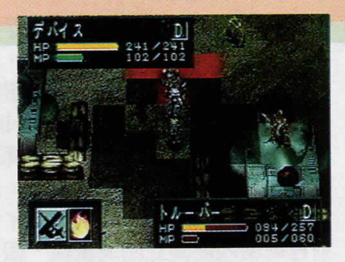

BATTLE #04

古里福圖逮捕作戰——第四幕
過版條件：於7 TURN內將四台對空砲的操作員打倒
所得OPM：順應過版條件——110／敵人全滅——80

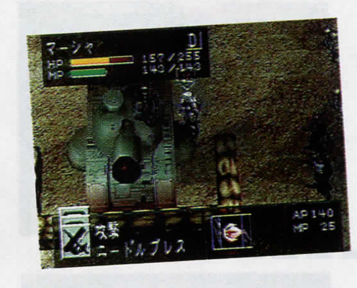








攻略技巧：此版出戰的隊員，首先要以擁有高移動力為重點，其次再考慮攻擊能力。在最初，可將兵力分成兩批，一批負責將位於版面右方的敵人引下來，另一批則盡量用最高的速度走上版面上方去收拾位於版面上方的兩個對空砲台操作員。在途中難免會遇上敵人，當然不要與他硬碰，如果在移動後敵人進入攻擊範圍的話便攻擊，但到了第2 TURN便一定要向上走，否則便會有可能被打倒。另外，右下角的砲台操作員最好使用遠程收拾，因為在這時已有很多的敵人集中在砲台旁。將右下的砲台操作員收拾之後，便要回去支援於中場激戰中之隊員，之後再派出一人去收拾左下角的砲台操作員。由於所有敵人均被玩者引在中場大戰，因此左上及右上角的兩個砲台操作員，由一個人對付已卓卓有餘。但要緊記，由於只有7 TURN的時間，所以若有機會攻擊砲台操作員的話便要立刻做，千萬不可與敵人作長期周旋戰。

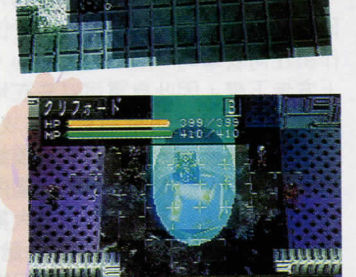




將四台對空砲的操作員打倒了以後，友軍的轟炸隊便行動。將基地炸了一個大洞後，自軍便進入基地內部並準備與敵軍將領古里福圖一決高下。（NO SAVE POINT）

BATTLE #05

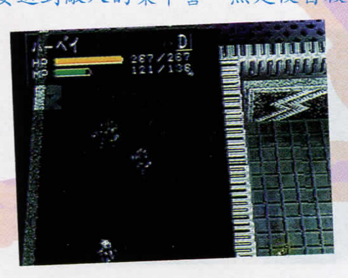
古里福圖逮捕作戰——第五幕
過版條件：打倒古里福圖將軍
所得OPM：順應過版條件——150／敵人全滅——100



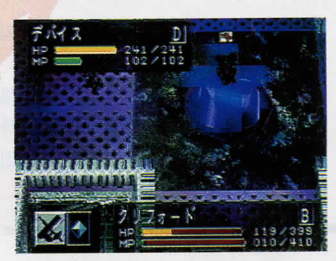
攻略技巧：一開始後，便全體向左邊的樓梯移動，並且要避免敵人正面衝突，當敵人進入射程範圍內才作攻擊。在上樓梯後，便會遇見迎面而來的巫師，當然要盡快收拾。之後全體便一直的向上走，到了版面的上方後，便全體集合並先補充HP及MP。接著便將接近古里福圖的放毒步兵及補給兵打倒後，便找一位移動力及體力高的隊員將古里福圖下方的兩位操作員（オペレーター）打倒，之後保護古里福圖的防護罩便會打開，如果不打倒那兩位操作員的話，便不能攻擊古里福圖，反而他可向自軍攻擊。將防護罩打開後，便要全體集中火力向古里福圖攻擊，但攻擊後便要盡快徹離，以防他使用超強攻擊。他的超強攻擊射程為半徑五格，而且威力絕對不少，但此攻擊只能使用兩次。不久，古里福圖便會被打倒。



由於古里福圖將軍不甘心要送到敵人的集中營，然是便自殺以身成仁。之後回到軍營，得知有另一隊軍隊需要支援，於是便出動去支援該部隊。







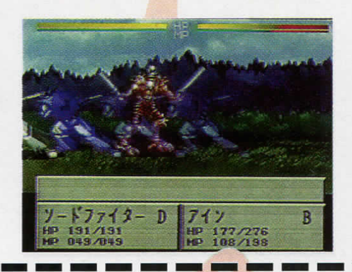
BATTLE #06

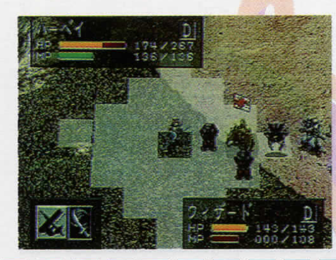
義勇軍支援作戰
過版條件：將版面中的敵人全滅並不要令亞爾（アイン）被打倒
所得 OPM：順應過版條件——100／ 敵人全滅——80



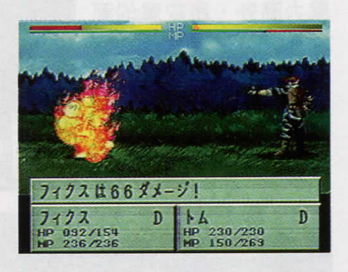
攻略技巧：這一版要出場的自軍盡量要以移動力高為主。在渡橋時，會有敵人的騎兵及步兵走來，這當然要盡快解決他們，之後便要全體向下移動去支援被敵人「圍著打」的亞爾。雖然亞爾的攻擊力、防禦力、體力及等級也高，而且敵人的級數也非常之低；但始終俗語話「蟻多推死象」，如果不盡快支援的話，這麼強的亞爾也會抵擋不了。只要將這版的敵人全部收拾便可，這版中唯一比較要注意的就是那兩個補給兵，因為他們在防禦力上與以前出現的有少許不同，是比較偏高的，他們要以接近戰的方式才能容易擊倒。

成功過了此版後，亞爾便會成為隊中的一份子。









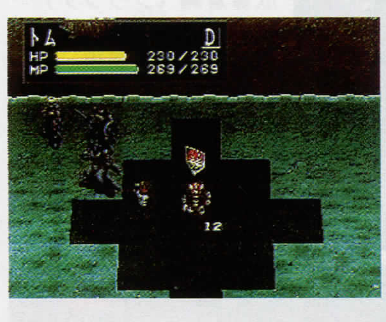


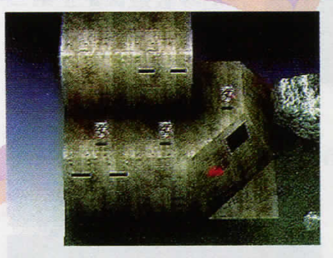
之後回到軍營，便會詳細地說明下一個SECTION的DOUBLE RAINBOW作戰的內容。

BATTLE #01

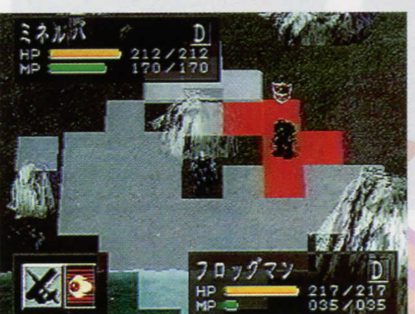
DOUBLE RAINBOW 作戰——第一幕
過版條件：隊中任何一人抵達基地通風口的前面
所得 OPM：順應過版條件——150／ 敵人全滅——×

攻略技巧：此版中所出現的敵人只得兩種，分別為自爆炸彈J FISH（Jフィッシュ）及水怪FROG MAN（フロッグマン）。而自爆炸彈若不進入它的搜索範圍內的話是絕對不會移動的，但當任何一人被它搜索到以後，便會不顧一切的衝過來作自殺式攻擊，而且是三隻一起來，所以要引爆這三個炸彈的人最好是體力及防禦力較高的隊員。另外那些水怪對於火系魔法的防禦力是十分弱的，所以不妨使用火系魔法對付他們。由於這版一開始的地型是海，因此在移動力方面會大大減低，另外那些水怪屬水性，因此在水中與他戰鬥是極為不利的，所以最好就是各人能盡快上岸。至於通風口就是位於版面左上角的建築物的右下角，即會有一紅危燈在該處閃閃下的地方。

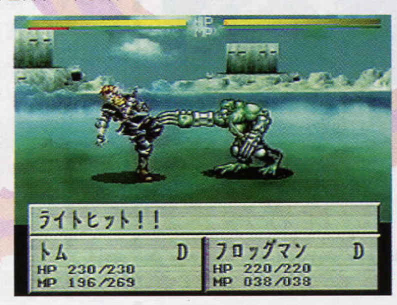


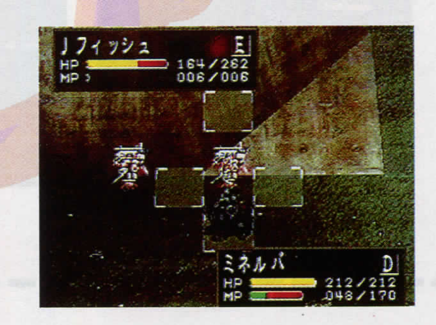






之後，各人便從通風口處爬入亞魯吉底亞將軍李察・巴魯狄古斯（リチャード・バルテュークス）的辦公室，並將軍港使用申請書交給他。之後回到軍營，軍部便下命令要自軍去破壞敵人的大型LASER砲的動力原子爐。







BATTLE #02

DOUBLE RAINBOW 作戰——第二幕

過版條件：於 6 TURN 內將遙控炸彈分別安裝於三個不同的原子爐

所得 OPM：順應過版條件——150／ 敵人全滅——120

攻略技巧：這一版敵人的攻擊力不高，只要不太瘋狂地將敵人全滅的話便可輕鬆的過版。此版中會有首次出場的敵人箭豬頭（キケルクゲド），雖然普通攻擊的攻擊力不高，但他一使用絕招的話便大事不妙，除了攻擊力高外，所攻擊的範圍亦非常之廣。一開始後，便要將隊伍分成兩批移動，一批向右，另一批則向上移動。向上移動的一批只要將由上面走過來的兩隻箭豬頭消滅以後，便可輕鬆的走近兩個原子爐並安裝炸彈。至於向右移動的一批，只要將從上走過來的四隻箭豬頭消滅後，並用一位有高移動力的隊員盡快走上第二層的樓梯並走;近第三個原子爐便算完成此版。

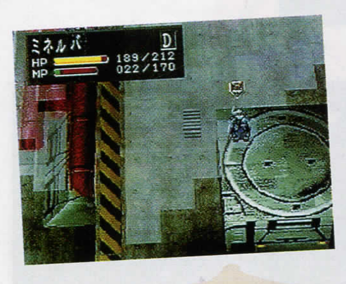




破壞了敵人的大型LASER砲的動力原子爐以後，便不能使用LASER砲攻擊友軍的登陸艦隊。



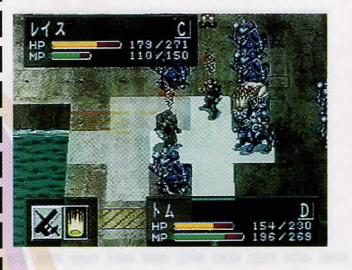


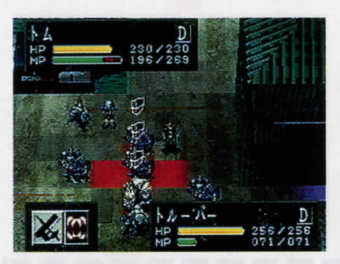












BATTLE #03

DOUBLE RAINBOW 作戰——第三幕

過版條件：湯姆於 5 TURN 內達位於畫面上方的敵人戰艦的出入口

所得 OPM：順應過版條件——150／ 敵人全滅——×

攻略技巧：開始戰事後便全軍向左移動，即繞過綠色的帳幕，之後開向上推進，在途中必定會遇到敵人大批的騎兵。在這時，要盡量將位於上部的騎兵消滅，好讓湯姆能盡快向上走至敵人戰艦的出入口。當然，由於敵人有大批的騎兵，所以先盡量令他們接近，然後使用廣範圍攻擊將他們一起消滅。而此版中最為要注意的敵人就是那兩隻放毒蒼蠅（ブリゾナ），因為他每次攻擊均會放毒。只要能夠殺出一條路給湯姆走上戰艦處的話便要立刻走過去，因為所走上去的時間並不多，只有5 TURN。



回到軍營後，從司令口中得知收到了另一隊友軍的求救信號，於是便下命令去支援這隊友軍。

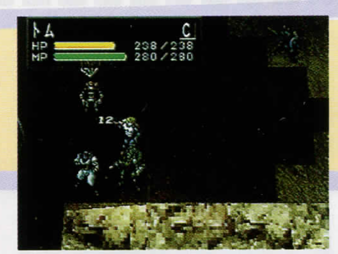




BATTLE #04

DOUBLE RAINBOW 作戰——第四幕
過版條件：於尼斯旦斯（レジスタンス）兵全滅前將敵人全滅
所得 OPM：順應過版條件——150／ 敵人全滅——120





攻略技巧：這一版所出擊的隊員最好是擁有高移動力的，因為敵軍與友軍的距離不遠，很快便會到達並進行攻擊。這版中除了敵人的巫師外，其他敵人的攻擊力也不高。戰略技巧方面，首先是全軍向右移動，然後過了兩個友軍弓兵的位置處以一直線排陣，等敵人進入自軍的攻擊範圍時，便集中火力攻擊。只要將版面上的步兵及巫師消滅後，餘下的箭豬頭便容易對付。只要多利用廣範圍攻擊一次過對付多隻的步兵，便很容易的過版。

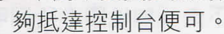


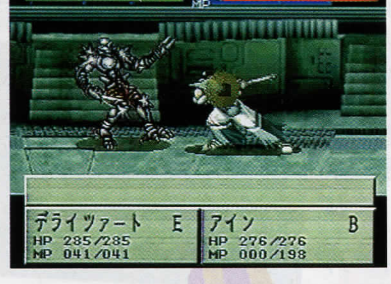
將敵人消滅後，友軍的隊長尼可拉（ニコライ）會加入隊中成為隊員，由於他是鳥人，所以幾乎任何地形也可進入。回到軍營，便收到軍部的命令，要自軍去阻止敵軍發射攻擊衛星。（註：請先在此SAVE，因為又是連續玩兩版面。）

BATTLE #05

DOUBLE RAINBOW 作戰——第五幕
過版條件：任何一人抵達控制往衛星發射台通道的控制台
所得 OPM：順應過版條件——100／ 敵人全滅——不可能

攻略技巧：本版最好是全體出戰。開始後便全體上樓梯，上到平地後，便集合一起，之後再分成三批行動，一批是向左方移動並引敵人下來、第二批是向右方移動並引敵人下來、剩下長距離移動的尼可拉便以直線向上推進。由於每一TURN敵人均會將兵力向左及右方移動，所以尼可拉一人獨力走至控制台。另外，由於今版各人是沒有任何的魔法能力，所以若要攻擊敵人的話便要集中火力去擊倒其中一隻，千萬不要與多數的敵人作持久戰。只求盡快令尼可拉能夠抵達控制台便可。

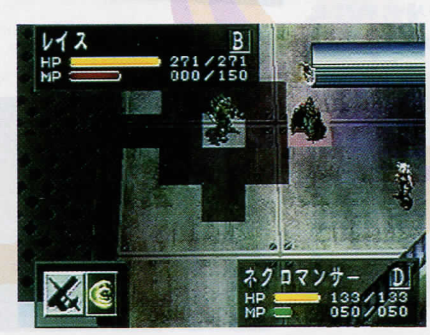




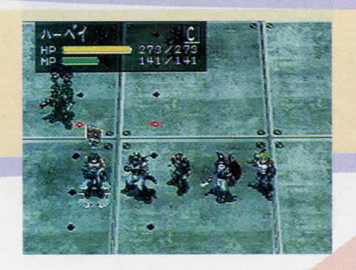
打開了進入發射台的入口後，便要去阻止敵人發射攻擊衛星，同時，另一位強大敵人愛里娜（エリナ）亦會出場。

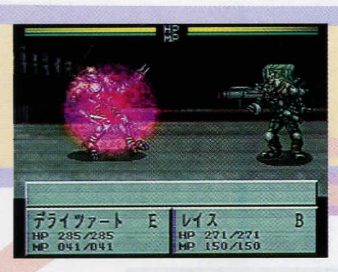
















雖然打倒了愛里娜，可是卻阻止不了敵人發射攻擊衛星。回到軍營及休息過後，軍方便決定要再次向內陸推進，並且要擊破敵人可比魯得（コベルドーク）軍的前線部隊。

BATTLE #06

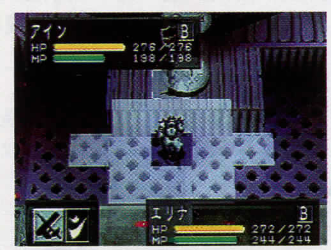
DOUBLE RAINBOW 作戰——第六幕

過版條件：將位於發射裝備前的愛里娜打倒

所得 OPM：順應過版條件——160／ 敵人全滅——120

攻略技巧：一開始後，主角便向上行四格，然後各隊員以這個位置作標準，排成一字形（如圖示），之後，有任何敵人進入射程範圍內便進行攻擊。另外，最好不要讓亞爾使用他的超強攻擊，留待打愛里娜才使用。將版面上的四隻步兵打倒後，便派主角及亞爾衝上去攻擊愛里娜，當然，主角要使用飛劍攻擊；而亞爾則使用他的超強攻擊，如果運氣好的話，可以在1 TURN內將愛里娜擊倒。另外，餘下的隊員則向左移動，盡量引開及攻擊在左方的巫師。





SECTION 5

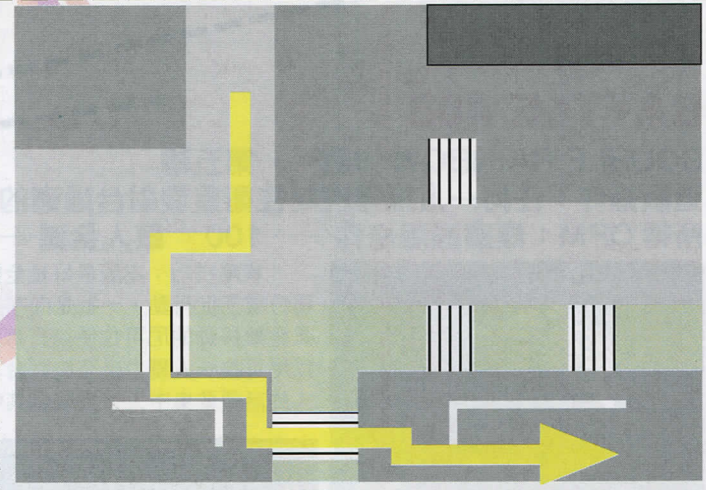
BATTLE #01

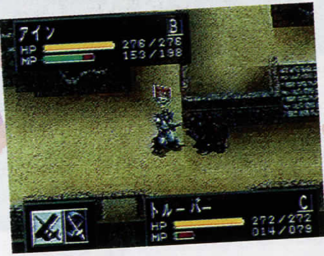
娜魯狄羅作戰——第一幕

過版條件：全員抵達版面右下方的島的圍欄處（請參閱地圖）

所得 OPM：順應過版條件——150／ 敵人全滅——×

攻略技巧：開始後自軍全體向下走（如地圖中所列明的路線），在版面右方的敵人，包括騎兵、弓兵、步兵及補給兵。是會自動走過來攻擊自軍的，自軍只要集中火力去攻擊敵人的騎兵、弓兵及步兵便可，只要將這些攻擊力大的敵人消滅了以後，餘下的敵人便容易對付。另外一提，在版面右方的兩個操作員是不會移動的，而且最好不要去打倒他們，否則便會取不到OPM。將那些會攻擊自軍的敵人消滅後，然後再將全軍移至版面右下角的島便算完成此版。



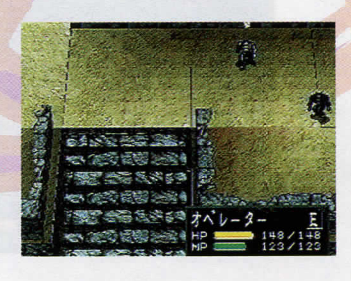


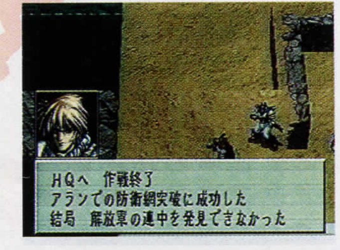


之後便成功地突破敵人的防衛網，可是並不見到其他友軍的蹤影，於是便回到軍營準備下一場的戰鬥。至於下一場的戰鬥就是逮捕敵方遊擊隊的BOSS以斷絕敵方了解自軍的情況。

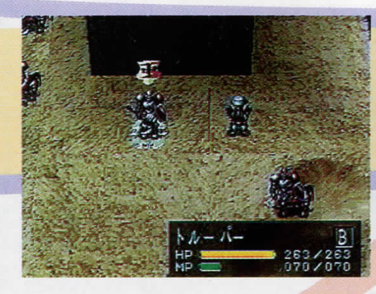






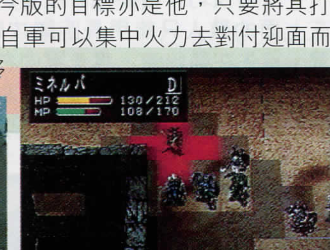




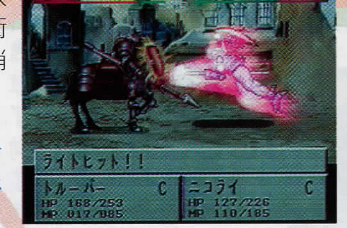


BATTLE #02

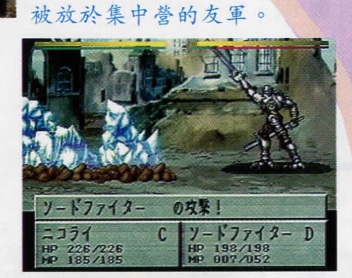
娜魯狄羅作戰——第二幕
過版條件：打倒敵人的BOSS
所得OPM：順應過版條件——180／ 敵人全滅——150

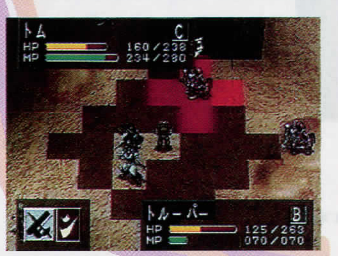


攻略技巧：這版中在初看起來好像沒有BOSS的蹤影，但其實是存在的，就是站在軍營前面的B級騎兵（トルーパー），而今版的目標亦是他，只要將其打倒便可立刻過版。在版面中的三隻敵人弓兵是不會移動的，所以自軍可以集中火力去對付迎面而來的步兵及騎兵。另外，基本上於敵軍營前的三隻步兵是不會移動的，所以可以先將其他的敵人消滅，然後再全軍集合，一起衝到敵方的軍營前並將敵人BOSS消滅。



打倒了BOSS後，除了逮到了敵軍的團長以外，更救出了很多被放於集中營的友軍。







BATTLE #03

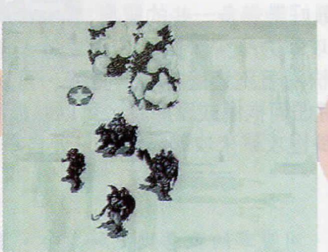
GREATEST PROTECT 作戰——第一幕
過版條件：與湯姆的部隊合流後將敵人全滅
所得OPM：順應過版條件——180／ 敵人全滅——150

攻略技巧：在版面開始時，自軍會被分成兩隊，一隊在上面，而另一隊在下面。在上面的一隊由於容易受襲，因此在上面的一隊便要立刻向下移動，而在下面的一隊便向上移動。當兩隊合併後，再以成一橫線式的列好陣營，待敵人進入攻擊範圍內便全體攻擊，只要將敵人先頭部隊的巫師、弓兵、大蒼蠅及步兵消滅後，剩下敵人的騎兵便會較為容易對付。另外，這一版亦要好好地利用尼斯的補給魔法。最後一提，就是本版出場的弓兵所射出的箭，中了之後是會麻痺的，請小心留意。

過了此版後，從司令口中得知，明天會在國會議事堂開第一次的同盟國會議。另外亦收到情報，敵方的大型轟炸機會攻擊國會議事堂，於是，自軍便奉命要保護國會議事堂，免受攻擊。

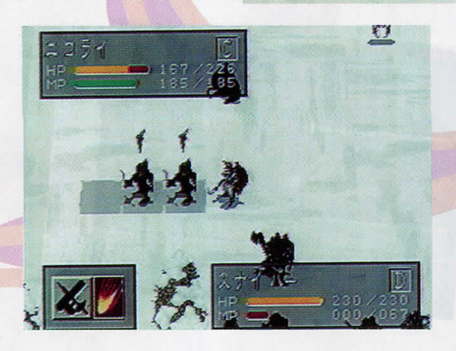


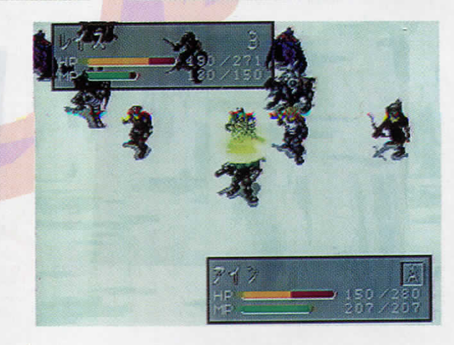










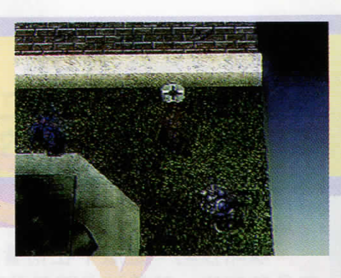


BATTLE #04

GREATEST PROTECT 作戰——第二幕

過版條件：狄拜斯（デバイス）走至版面下方被破壞的對空大砲的砲身

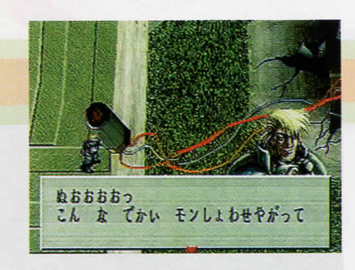
所得OPM：順應過版條件——200／ 敵人全滅——150

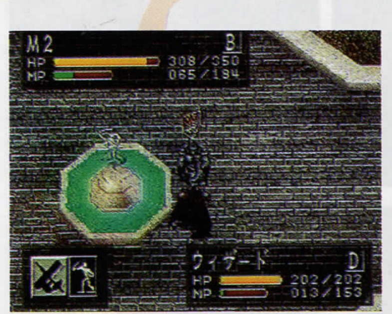


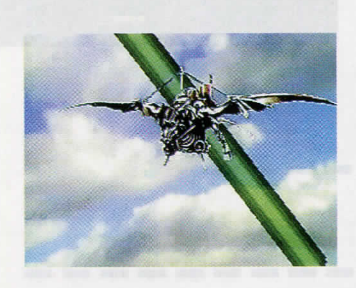


攻略技巧：由於砲台位置的草地自軍是不能上去的，因此在上面的敵人只能用長距離攻擊將其擊倒，這一點要絕對留意。首先在開始時，將全軍向右方移動，以便將從下方走過來的兩隻蒼蠅及兩位巫師引過來右邊。當敵人進入可攻擊範圍內便全體立刻衝過去一起攻擊，以圖盡快將敵人消滅。之後將右下角草地上的敵人引至靠邊，再集中長程火力將草地上的敵人消滅。消滅了敵人之後，便全軍靠牆向下移動，當狄拜斯抵達了砲台的砲身之後，便算完成此版。









之後，狄拜斯便利用尚未完全破壞的砲台，去擊墜了敵人的轟炸機。

BATTLE #05

GREATEST PROTECT 作戰——第三幕

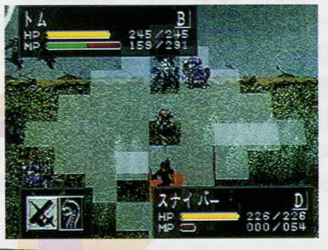
過版條件：6 TURN之內不可讓敵人進入機場

所得 OPM：順應過版條件——180／ 敵人全滅——160



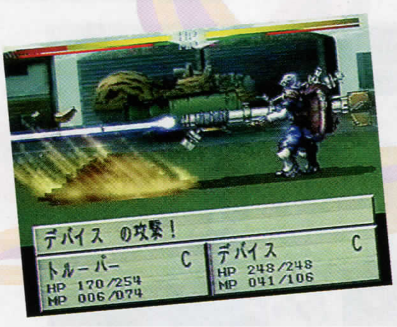


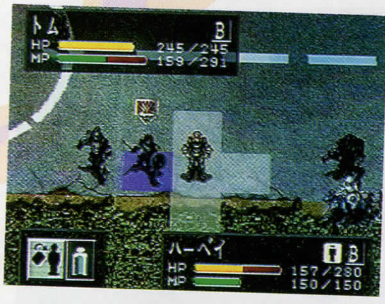
攻略技巧：由於本版中出場敵人的所有大型攻擊，中了以後均會麻痺，所在出擊前最好帶備多一些的解痺藥。另外，由於此版出場敵人的攻擊力不少，因此，不求敵人全滅，只求能過得了關已是十分好。至於戰略方面，就是盡快沿著跑道邊排成一直線，可以攻擊的話便攻擊。另外，尼斯最好放在隊伍的後排，以便有任何捐傷或麻痺時，可以以最高速度來治療傷者。第三，就是如果可以的話，便要多利用長程攻擊來攻擊敵人。只要自軍能夠打持久戰打足6 TURN之後，便會自動過版。



第一次同盟會議完結了以後，同盟軍的戰意便更加高昂，並且努力地向帝國軍進攻。









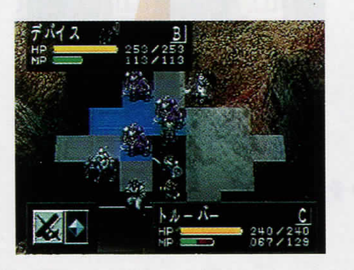
SECTION 6

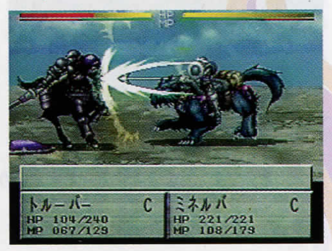
BATTLE #01

亞杜拜沙作戰——第一章
過版條件：將傳令兵（操作員）消滅
所得 OPM：順應過版條件——160／ 敵人全滅——140

攻略技巧：這一版出擊的隊員盡量以移動力高為優先。首先是全體盡快上到橋上，之後在橋上必會遇到敵軍的騎兵，這時要盡快在敵人群中殺出一條路，以便移動力高的那一人能盡快走過橋並追打那傳令兵。至於還在橋上的敵人便直接交由其他的隊員負責。過了橋的那一隊員便專心一致去追著那傳令兵攻擊，直至能打倒他為止。這一版中最為注意的敵人只是為數不少的騎兵，至於剩下的幪面人是很容易對付的。

過了此版後，帝國軍的皇帝認為不可再等，決定要增加各地的防衛力。（另外，如果玩者能夠順應本版的過版條件的話，便會跳過一版直接到BATTLE#03；否則便要另外打一場戰鬥，而該場戰鬥的過版條件是將敵人全部消滅，可是不會獲得任何的OPM。









BATTLE #03

亞杜拜沙作戰——第三章
過版條件：於尼斯旦斯兵全滅前將黑暗新斯亞（ダークシンシア）打倒
所得 OPM：順應過版條件及敵人全滅——180



攻略技巧：本版所出現的敵人全部都是巫師，所以會是一場的魔法大戰。但是要快速完成此版的話亦有辦法。就是各人先不理任何的陣營一直沿泥地向下推進，之後在途中將亞爾走上森林，由於新斯亞是只會沿森林邊走，所以當新斯亞進入了亞爾的移動攻擊範圍內，便立刻走出來並使用絕招。另一方，當友軍的兩隻弓兵走入樹林之後，便排成一字型，以便迎擊迎面而來的巫師群。這版只要能打倒新斯亞的話便立刻過關。

打倒了新斯亞之後，原想將她捉住，可是她卻消失了，於是各人便先回軍營並商討下一步的計畫。之後，從司令口中得知新斯亞到了一所教堂並脅持著人質，於是便下令到該教堂逮捕新斯亞並順道拯救人質。







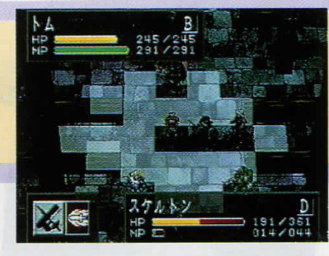
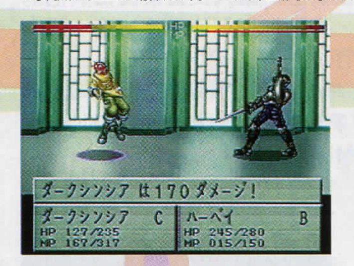
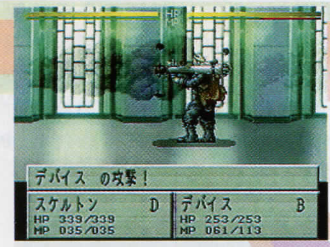
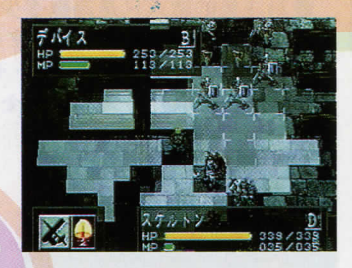
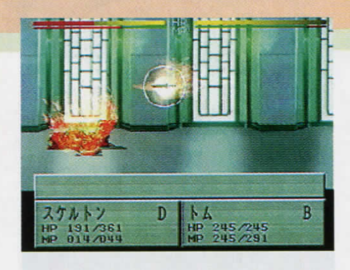




BATTLE #04

亞杜拜沙作戰——第三章
過版條件：將黑暗新斯亞打倒
所得 OPM：順應過版條件及敵人全滅——120

攻略技巧：首先全員向上移動，並過完第一排椅後（即第一個十字路口）便停止前進。在那處排成一字形後，便等待敵人進攻。當敵人進入攻擊射程範圍內便集中火力攻擊。由於本版出現的敵人全是骷髏骨，而他們對於火系魔法的防禦力十分弱（只得1），所以自軍可盡量使用火系魔法攻擊。另外，亞爾亦是要不使用任何絕招去對付骷髏骨。只要其他人將被面上的六隻骷髏骨收拾後，便全體集中火力去攻擊新斯亞，不消一會便會將其擊倒。

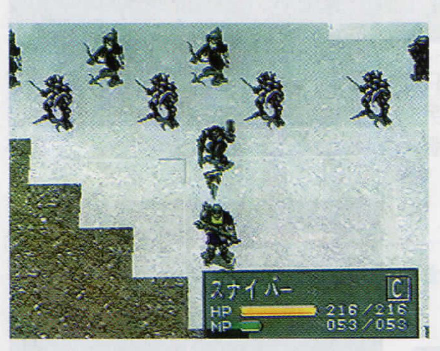
將黑暗新斯亞打倒了後，瑪莎（マーシャ）便利用魔法使新斯亞回復清醒，不再受任何黑暗力量控制，可以自由自在地使用任何攻擊及回復魔法。之後，新斯亞便會加入隊中成為一份子。

SECTION 7

回到軍營後，收到軍部的情報，得知帝國軍節節敗退，而同盟軍已進攻至帝國軍的首都附近，於是同盟軍方便下令本隊開始攻進敵方的首都——卡他路夫（カタロフ）

BATTLE #01

卡他路夫殲滅作戰——第一幕
過版條件：將敵人全數消滅
所得 OPM：順應過版條件——150／敵人全滅——160






攻略技巧：首先提一點，就是城牆上的兩個砲台只是裝飾用的，不用擔心它會進行任何的攻擊行動。版面攻略方面，這一版出現的敵人為數不多，只得十二隻。只要將全軍成一字形（如圖示）之後再慢慢地向上推進，有任何敵人進入可攻擊範圍內便立刻攻擊，攻擊完後便要立刻離開攻擊位置，俗稱「打完就走」。只要將屬於先峰攻擊的弓兵及檬面人消滅掉後，剩下的步兵及補給兵便會容易應付。另外，適當地利用廣範圍攻擊及補給MP亦是本版面的成功之道。第三，當輪至敵人的步兵攻擊時，便要將全隊分散，並且在攻擊時勿站立在與敵步兵成十字形，以免在他攻擊時，被直線連串攻擊所傷。

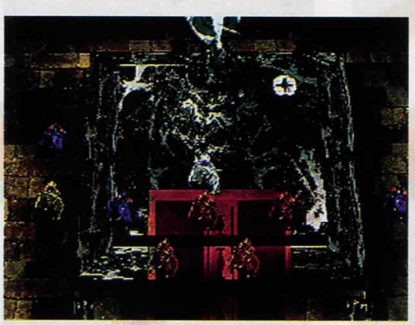
將城外的敵人全部消滅後，全軍便開始進駐城內。另一方，從軍方得到的情報，得知敵人的魔裝部隊的最高司令官大主教，匿藏於城內的一所大教堂，於是軍方便下命令要自軍去逮捕這位敵人的高級將領。





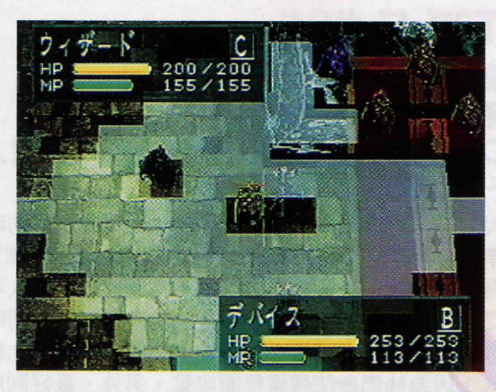

BATTLE #02

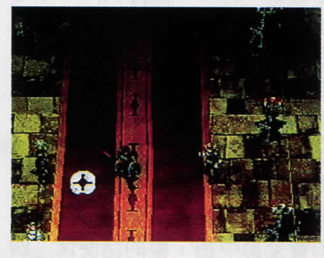
卡他路夫殲滅作戰——第二幕
過版條件：將大主教（大司教）擊倒
所得OPM：順應過版條件——150／ 敵人全滅——140



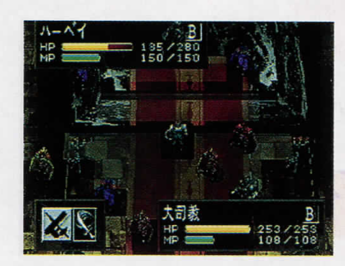
攻略技巧：本版如SECTION 6的BATTLE #03一樣，出場的敵人全部都是巫師，而且他們均會使用長距離廣範圍魔法。但是，不一定需要將所有的巫師全數消滅。版面的攻略法就是將隊員向中間的紅地氈站成一橫排，但不是並排，而是每個人之間要留下一格（如圖示），以便將敵人引至中間，只要將中間的位置殺出了一條路，之後再全軍利用中間的空位，派一些擁有超強攻擊的隊員（如：狄拜斯的重型大砲或亞爾的忍者刀）去攻擊大主教，通常用「重型大砲」便可立刻將其消滅。另外，在每次攻擊巫師前最好先調查一下才選擇適當的武器或魔法去攻擊。

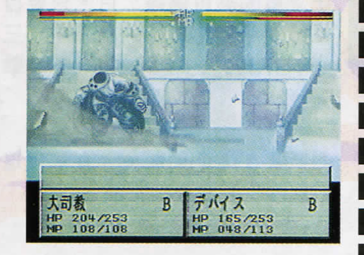
可是捉到了大主教之後，還是不知道皇帝大將軍卡比拉所在的地方。之後便得知友軍找尋到敵將軍卡比拉的下落，原來他匿藏在議事堂內，於是便下令自軍去追捕此人。（另外，請預先SAVE，因為要連續玩兩版。）

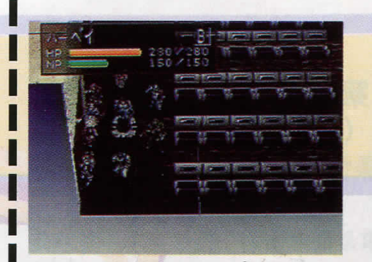


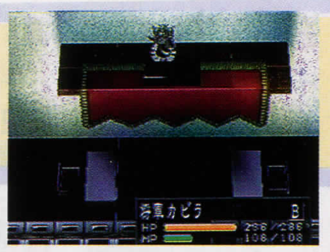












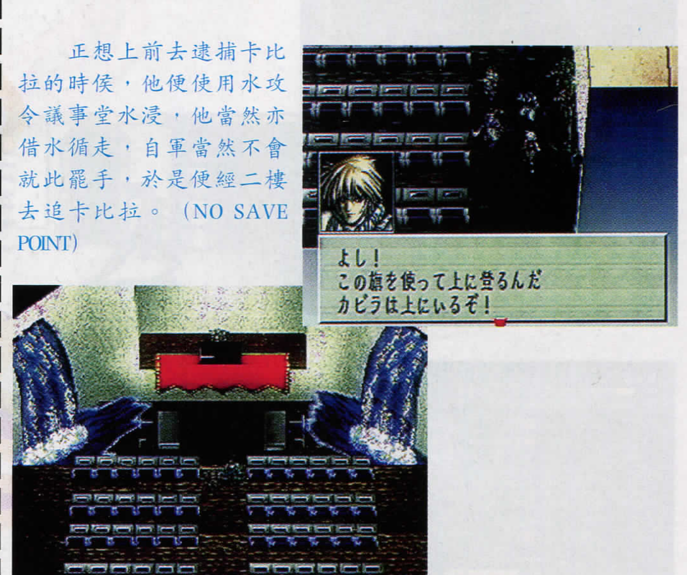


BATTLE #03

卡他路夫殲滅作戰——第三幕
過版條件：自軍全員抵達版面右下方的旗
所得OPM：順應過版條件——160／ 敵人全滅——×

攻略技巧：這一版可說是全遊戲中最為易玩的一版，只是要自軍走到版面右下角的旗的下面便可，而且亦可以多取160的OPM。還有，別以為版面中只得一敵人便亂來，立刻走上前面並將其消滅，這可能令玩者不能取得任何OPM的。版面攻略方面，就是一開始後全體向右移動，直至全體到達版面右下角的旗為止。當全體到達正確地點後便會自動過關。另外，玩者可不必擔心該敵人，因為他是不會走過作任何的攻擊行動。總而言之，這一版的要點就是「遠觀而不可近之」。

正想上前去逮捕卡比拉的時侯，他便使用水攻令議事堂水浸，他當然亦借水循走，自軍當然不會就此罷手，於是便經二樓去追卡比拉。（NO SAVE POINT）



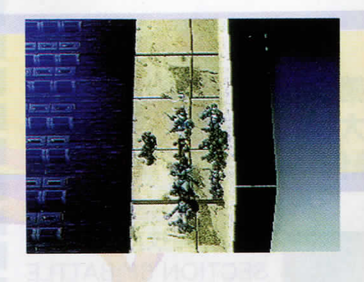


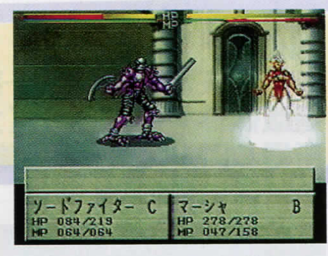
BATTLE #04

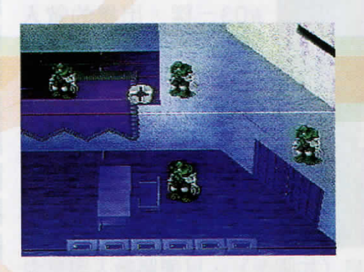
卡他路夫殲滅作戰——第四幕
過版條件：擊倒卡比拉（カビラ）將軍
所得OPM：順應過版條件——160／ 敵人全滅——120

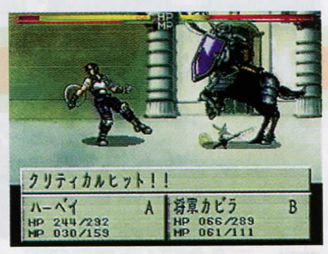
攻略技巧：這一版有一件事是最麻煩的，就是自軍不能直走進水中去攻擊那些水怪，一定要讓他們接近才能攻擊他們。版面戰略方面，就是盡量將全隊人集合一起，然後利用廣範圍攻擊集中火力將迎面而來的三隻步兵及四隻弓兵消滅。另外，亦要分小部份人去攻擊那些水怪；但要注意一點，就是無論如何都要打剩一隻敵人，否則便會取少40 OPM。將大部份的敵人消滅後（一定要留下一隻敵人），便先補給一下HP及MP，之後便向位於牆角（版面左上角）的卡比拉將軍進攻。首先說明一點，就是不用急於要打倒他，因為他走到了左上角後便不會再移動，可以說是等自軍走過來打。至於他的攻擊大多使用斧頭。要對付他的話不妨使用亞爾的絕招，頗為有效的。

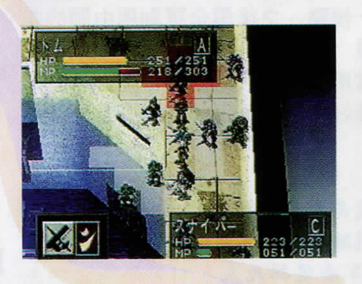
將將軍卡比拉打倒後，剩下的最後目標便是要逮捕沙哈魯多皇帝。之後得到情報，沙哈魯多皇帝匿藏於一所地下聖堂內，而且有非常多的護衛，於是自軍整理好裝備後便往地下聖堂去捉人。（註：請先SAVE，要連續玩兩版。）到了地下聖堂後，除了見到沙哈魯多皇帝（ザハルト）外，還見到他的左右手多路曼（トールマン）。接著，沙哈魯多便叫多路曼去收拾自軍，於是另一場大戰又開始。



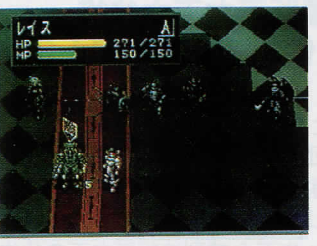














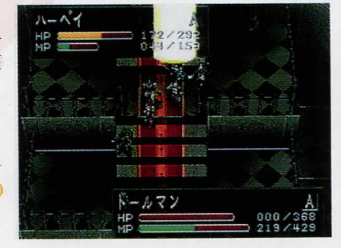


BATTLE #05

卡他路夫殲滅作戰——第五幕
過版條件：擊倒多路曼
所得OPM：順應過版條件——180／ 敵人全滅——150

攻略技巧：此版出現的敵人並不多，可以有足夠的時間去排好陣形準備應戰，至於陣形可以使用一橫線的方式（如圖示），另外負責補給的二人則在後排作好準備。當任何敵人進入可攻擊範圍內便不理三七二十一打完才算，至於那多路夫在起初時是不會走下來攻擊的，所以大可放心。而今版中較為要注意的就是那四隻幪面人，因為他們會使用廣範圍攻擊。另外，最好利用一下尼斯的攻擊將任何一隻敵人催眠或麻痺，然後將最底層的幪面人、巫師及步兵消滅後（當然不用將已催眠或麻痺的敵人打倒），再全軍走上第一層，將那兩隻可惡的補給兵消滅了以後，便在該處先向擁有極高攻擊力武器的隊員進行HP及MP補給（滿），然後便準備向本版的BOSS多路曼進行總攻擊。在正式攻擊之前，最好先將負責攻擊的人配置在中間的樓梯處，之後到了全隊可以攻擊的時侯便一起衝上去攻擊。至於多路曼的絕招攻擊所影響的範圍亦十分之廣，四格範圍內的人均會全部中招，輕的話便傷三四十；重的話可傷達二百。只要自軍還使用絕招攻擊的話，兩至三個TURN之內便可將多路曼擊倒。

將多路曼擊倒後，自軍便追著沙哈魯多皇帝到大峽谷。（NO SAVEPOINT）



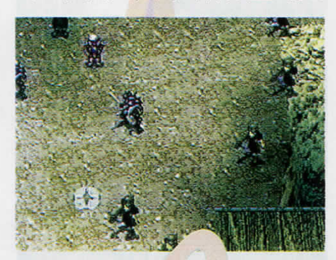


BATTLE #06

卡他路夫殲滅作戰——第六幕
過版條件：擊倒沙哈魯多皇帝
所得 OPM：順應過版條件——180／ 敵人全滅——150

攻略技巧：首先別被這樣的敵兵陣營所嚇倒，其實內有不少的「大笨蛋」，如果不太過接近他的時侯，是不會作任何的攻擊行為或移動的（可能另有陰謀）。版面攻略就是，首先一口氣衝過橋的對岸，並盡快將對岸的三隻弓兵收拾（喜歡的話可將另外的兩隻也打倒，但要注意那些弓兵是會使用麻痺箭或火焰箭的），之後便用最快的速度去接近沙哈魯多，由於他的裝備太過重型，所以移動力緩慢，另外，在正式攻擊他時見到他身上穿著厚厚的裝甲便以為他的防禦力十分高，對於使用物理攻擊的話可能有道理的，但其實他對於各類型的魔法攻擊的防禦力都十分差，自軍只要靠著這一大弱點便足夠，只要不斷使用集中一人的攻擊魔法，不消一會便可將擁有六百多HP的沙哈魯多「大塊頭」打倒，連他還手的餘地也沒有。

被打敗的沙哈魯多倒在地上，正想將他捉他回集中營時，他突然跳起身，並說沒這麼容易便將他打倒，說罷後便放出一個煙幕，借煙循走了。















SECTION 8

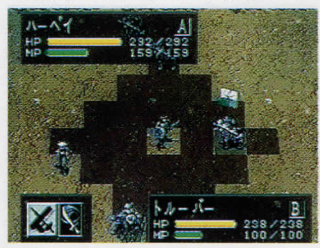
一個在這一段戰爭時期中保持中立的國家名叫羅斯菲路（ロスフェルド），在戰爭的後期被帝國軍利用，因此帝國軍取得了由羅斯菲路的最終武器——大打魯斯（ダイダロス）超重型裝甲列車的控制器，而這裝甲列車砲的射程可達全國任何都市。後來同盟軍方收到了這情報，於是便下令要自軍去破壞這裝甲列車。

BATTLE #01

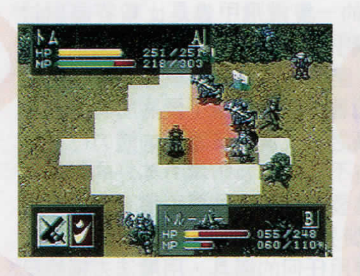
大打魯斯破壞作戰——第一幕
過版條件：打倒斯底抵飯王子（ステファン）或打至他 HP 10 以下
所得OPM：順應過版條件——150／ 敵人全滅——100



攻略技巧：總而言之，就是先不理其他的敵人，全軍向右移動，之後當敵人進入攻擊範圍後便進行攻擊。另外，版面上方的敵人是會自動走下來的，所以不必急於衝上上方去打那些敵人。只要將由版面上方來的騎兵、弓兵及步兵打倒便可，剩下的箭豬頭由於移動力甚慢，所以大可不用理會，倒不如利用這段時間將從右方過來的敵人消滅。至於這一版要注意的敵人就是配備催眠彈的騎兵，雖然第一次的催眠攻擊威力不大，但如果被連續攻擊的話便大事不妙。將大部份的敵人消滅後，便先將有最大攻擊力的人補給HP及MP，之後又再次使用同一戰法，就是可全體攻擊的回合時，便集中火力去攻擊BOSS。但有另一件事要留意的，就是其他人切勿與進行攻擊中的隊員站得太近，最低要有五至六格的範圍，因為BOSS的絕招攻擊所廣及的範圍十分之遠，可令玩者難以想像，只要自軍亦使用絕招攻擊回禮的話，二至三TURN內可將BOSS消滅。

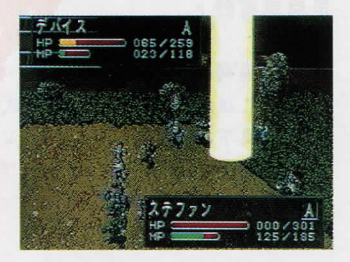


雖然將斯底抵飯王子打倒，可是他亦按下了啟動列車砲的按掣，而且高速走行並準備發動攻擊，於是軍方便下令要自軍盡快去追趕該列車。乘飛空艇追到了列車後，首先狄拜斯將列車弄停，然後各人便跳至列車處，在那時，友軍的特務飛影（トビカゲ）便會加入自軍的行列。（註：要連續玩三版，請先











BATTLE #02

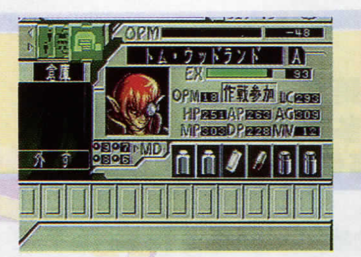
大打魯斯破壞作戰——第二幕
過版條件：將敵人全滅
所得 OPM：順應過版條件或敵人全滅——100

攻略技巧：在正式出擊之前，建議先檢查一下自軍的裝備，各位認為威力足夠之後才作出擊。另外，由本版開始大可不必為OPM而煩惱，盡管將所有隊員全體出擊，及將「所有的」回復道具裝備裝在各人的身上也沒有問題，總而言之，以下的三版中裝備要十分充足，以免不能過版。版面攻略方面，就是先利用於隊中最前方的飛影及另一人去引爆位於版面上方的三個自爆炸彈，之後再全軍向右推進。向右推進至石墩後面的一格至三格，之後敵人便會自動走過來進行攻擊，當然排的陣營就是以一直線的排法，而且是每人之間要留一空位，負責補給的隊員則放在後排，如果敵人站立的位置容許自軍使用廣範圍攻擊的話，盡量一次過收拾多隻的敵人。將負責先峰部隊的鐵飛甲蟲全數消滅後，便集中火力去攻擊剩下的機械人。另外，有任何隊員的體力跌至150以下時，便要盡快補給（但不要使用道具，回復體力道具留下最後的一版才用），否則便有可能被敵人打倒。

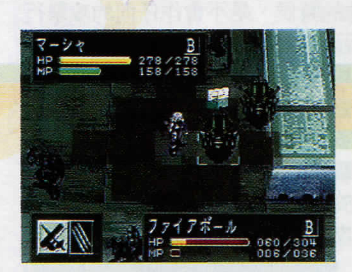
最後提一點，就是這三版終盤戰所出現的敵人由於全是機械人，所以任何的放毒、催眠及混亂攻擊對他們均沒有效用，只會扣敵人體力，這一點要特別留意。

消滅了第一部份的敵人之後，便繼續向主砲台方向進發。

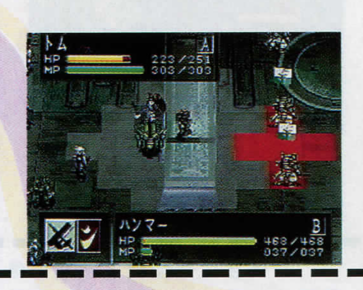
(NO SAVE POINT)













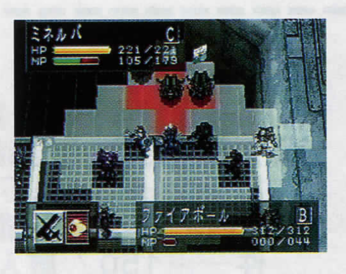
BATTLE #03

大打魯斯破壞作戰——第三幕
過版條件：亞爾走至榴彈砲的控制裝置
所得 OPM：順應過版條件——100／敵人全滅——×

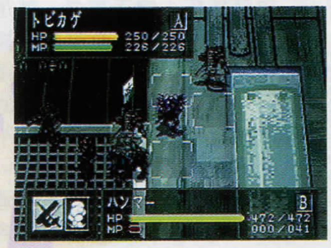
攻略技巧：一開始自軍便已在列車砲的艦橋上，在地形上來説對自軍不大有利，因為敵人會從上、下及右方直接進攻，但也有其解決辨法，就是將全軍倚著艦橋的下方向右進攻，這時敵人的鐵飛甲蟲（ファイアボール）會分成兩批的過來，只有一隻在下方，剩下的全部會從上方進攻；另外敵人的機械人會全部從右邊的艦橋端進攻。由下方進攻的一隻鐵飛甲蟲是比較容易對付的，之後剩下由上方進攻的鐵飛甲蟲則將他們引至大範圍攻擊的射程內時，便一起將他們消滅；至於那些機械人就由擅長於近距離攻擊的隊員負責消滅。但要記著一點，就是不要將所有敵人全數消滅，要留下一隻敵人作後備之用（當然該敵人的體力已被打得七七八八）。之後再派一位有不少體力及防禦力夠好的隊員與亞爾一起和榴彈砲的控制裝置進發，在途中亦要引爆上方的自爆機械人，之後讓亞爾接近控制裝置後，便算完成該版。另外一提，本版如要補給的話亦不要使用任何的道具，用魔法去補給已是卓卓有餘。

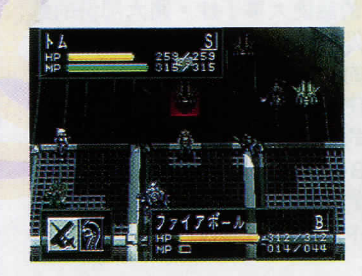
亞爾將控制裝置破壞了後，突然一道閃光，亞爾消失得無影無踪，之後，列車砲上的最終武器米加杜（ミカド）便出場，於是總部便下令將這列車砲的核心破壞，之後自軍便傾盡全力，不惜一切要將此魔鬼消滅掉。(NO SAVE POINT)







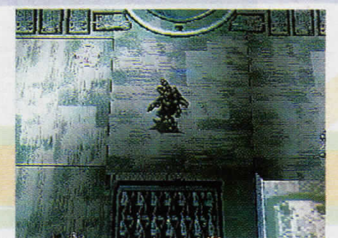


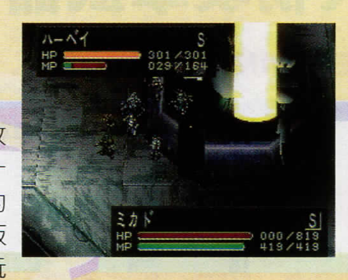




BATTLE #04（最終戰——LAST BATTLE）

大打魯斯破壞作戰——第四幕
過版條件：將最終武器米加杜破壞
所得 OPM：順應過版條件及敵人全滅——×

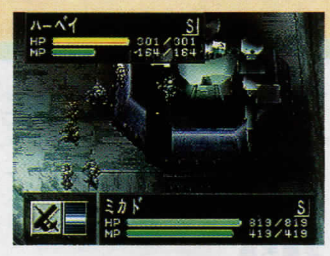


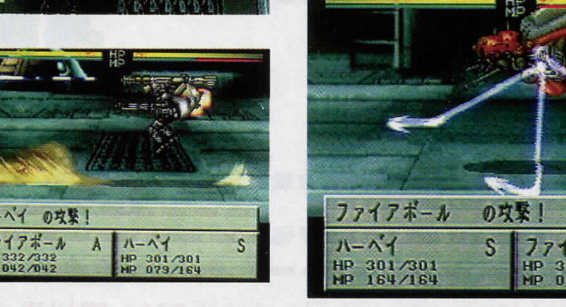




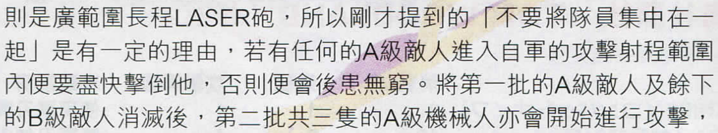
攻略技巧：首先在開始正式攻略之前有三點要提的，一：就是一開始版面時便要立刻使用遊戲中的戰鬥途中SAVE技巧，以免在此版「敗北」時要由BATTLE #02從新玩過；二：此版面中是會少了一位隊員，就是亞爾，請留意；三：就是主角哈比所裝備的武器會改變，威力會比以前的增強多倍。版面攻略方面，首先將主角哈比放置在如圖中的位置，之後以此位置作為一個標準，將所有隊成一橫線排列，而每個隊員之間各留一格的空位，另外，最好將攻擊力大的隊員配置在中間，以便迎擊從上方走來的敵人A級鐵飛甲蟲。之後，再將補給MP及HP的尼斯及和新斯亞配置在後面大約兩至三格的位置，以防止敵人使用大範圍攻擊時會連帶地中招。接著，位於版面左右兩邊的B級鐵飛甲蟲及機械人可以由餘下的隊員消滅，並且可以順道將上面的A級機械人引下來，一舉兩得。於是全軍便會分成三批，一批負責對付右邊的敵人，一批負責左邊的，最後一批擁有最大攻擊力的就專責對付中間的強勁敵人。而這版中最為要注意的就是為數不少的A級敵人，A級鐵飛甲蟲的絕招攻擊有極廣範圍長程的3 WAY LASER；A級機械人方面



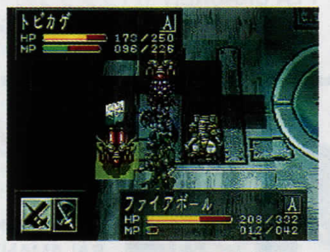


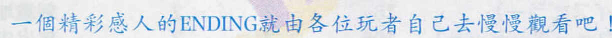




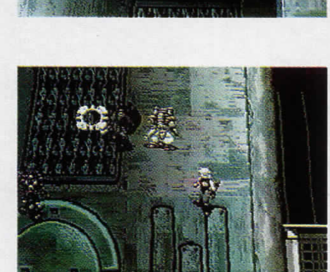


則是廣範圍長程LASER砲，所以剛才提到的「不要將隊員集中在一起」是有一定的理由，若有任何的A級敵人進入自軍的攻擊射程範圍內便要盡快擊倒他，否則便會後患無窮。將第一批的A級敵人及餘下的B級敵人消滅後，第二批共三隻的A級機械人亦會開始進行攻擊，這時便盡快為持有超重型武器的哈比及狄拜斯補給HP及MP，之後便要集中火力將那三隻「大舊衰」打散之後，基本上上版面中會移動的敵人大多數已被完全殲滅，剩下的只有不能移動的最後BOSS米加杜，於是全軍便靠著左邊向上移動，以防BOSS只會向中間發射的超大型砲火會傷及自軍。之後全軍便站在巨型砲台的左邊，利用哈比及狄拜斯的超重型砲火，向右移動並攻擊最後BOSS，攻擊完後便立刻回隊中，若果MP不足的話便要補充。另外，在今版可不用擔心補給的問題，有適合的道具便盡管去用。只要維持這一個戰法，大約四至六個TURN後，連「還火」的餘地也沒有及超過800HP的米加杜便會被消滅。之後……

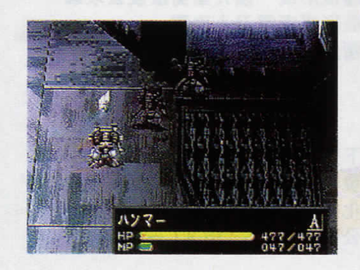




一個精彩感人的ENDING就由各位玩者自己去慢慢觀看吧！



FEDA 2－WHITE SURGE THE PLATOON－
攻略完









出場人物攻擊武器一覽表——其之一

哈比・雲斯頓／ HARVEY WINSTON（ハーベイ・ウインストン）「CV：鹽沢兼人」

裝備名稱——機動白兵戰裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊說明
CROME SWORD（クロムソード）	0	1	1	飛跳斬攻擊
SWORD ARROW（ソードアロー）	43	3	1	將劍投向敵人的攻擊
FIX SLIDE（フェイクスライド）	65	2	1	先踮下然後向上刺的技巧
WILD RUSH（ワイルドラッシュ）	92	1	1	斬完後再開槍的連續攻擊
HAND GUN（ハンドガン）	15	4	1	向敵人開一槍的狙擊技

裝備名稱——重裝迎擊裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊說明
LONG BRARREL（ロングバレル）	0	1	1	瞬間發生力場將鈍器切開的攻擊
POWER STING（パワースイング）	86	1	1	將全身的力集中在一點然後攻擊
SHIEF LAYMA（シェルフレイマー）	56	3	2	火炎槍加散彈槍的攻擊
FLARE BOMBER（フレアボマー）	25	2	2	三連發對人用爆彈FLARE BOMB攻擊

裝備名稱——MES練術裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊說明
MAGIC MISSILE（マジックミサイル）	0	2	2	數發無屬性的光彈向敵人攻擊
FLAME SHOT（フレイムシュート）	25	3	1	使用火焰放射器攻擊
ICE BORLER（アイスボラー）	25	3	1	將敵人冰冷至絕對零度的攻擊
HEAVY TOLL（ヘビートール）	30	0	4	使出龍卷風去攻擊敵人
GUYA WALL（ガイアウォール）	35	0	4	將敵人地域爆起來攻擊

裝備名稱——機動空飛兵裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊說明
B-BLASTER（B-ブラスター）	0	2	1	使用WAVE波作攻擊
PLA CRACKER（パラクラッカー）	20	2	2	使用含有麻痺藥的手榴彈攻擊
GRAMMING BLAZE（グレムリンブレス）	20	3	2	射出有毒氣體的罐去天擊
G-MARK II	70	0	5	擁有砲台級破壞力的反陽子砲威力十分驚人



湯姆・烏杜蘭杜／ TOM WOODLAND（トム・ウッドランド）「CV：綠川光」





裝備名稱——炎獄魔裝兵裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊說明
COMBAT KNIFE（コンバットナイフ）	0	1	1	使用軍刀與敵人作近距戰鬥
SALAMANDA（サラマンダー）	46	3	1	將軍刀加入火炎魔法後投向敵人
FLARE FANG（フレアファング）	73	4	2	於敵人周圍使用火炎之獸的牙作攻擊
HELL FLAME（ヘルフレイム）	85	3	2	使用極高熱去攻擊敵人的廣範圍攻擊
DESEATER（デスイーター）	105	3	2	利用灼熱軟體獸的超強攻擊

裝備名稱——水憐魔裝兵裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊說明
SCROLL RAIN（スコールレイン）	0	1	1	使用軍刀與敵人作近距戰鬥
LOOP HEAT（ロブヒート）	73	2	2	將敵人體內的水份抽去30%的攻擊
ICE PELARE（アイスピラー）	78	2	2	刺激地下水派噴出巨大水柱去攻擊
WATER DEAD（ウォーターデッド）	105	3	2	放出由水蒸氣集合成的召喚獸去攻擊



裝備名稱——烈風魔裝兵裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊說明
小刀練術 旋毛	0	1	1	利用風的力量將刀插入敵人的身體
DESBOLT（デスボルト）	44	3	1	將刀投向敵人利用打雷技巧攻擊敵人
DOWN BLAST（ダウンバースト）	53	0	4	將空氣壓縮後形成一個大型衝激波去攻擊
AERO BUSTER（エアロバスター）	88	3	2	將大氣扭曲形成空氣刀去攻擊
STORM SORA（ストームソアー）	130	0	3	召喚風神精靈攻擊

裝備名稱——冥土魔裝兵裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊說明
GUYA SPARK（ガイアスパーク）	0	2	1	將敵人足下形成泥沼再用軍刀攻擊
FIRE STARTER（ファイアスタータ）	55	0	3	將含有爆發物的岩石放於敵人頭上再引爆
GUYA BOMBER（ガイアボマー）	73	3	2	將地面熱化後用高熱氣體攻擊
FLOM CHAOS（フロムケイオス）	118	4	2	召喚土地公爵CHAOS TROLL去攻擊



美妮路巴·拉蘭/ MINERVA LILAC（ミネルバ・ライラック）「CV： 森侚子」





裝備名稱——超獸騎乘兵裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
OGA LANCE（オーガランス）	0	2	1	利用長槍衝過去攻擊
NIDDLE LANCE（ニードルランス）	62	3	1	用長槍投向敵人
FIRE BALL（ファイアボール）	74	4	2	用超獸體內積存的熱氣形成一個火球攻擊
SLIDE ATTACK（スライドアタック）	71	0	3	一次過貫穿數名敵人的衝刺技
WIND WALL（ウイングウォール）	85	0	2	將長槍高速回轉利用其衝激波攻擊



裝備名稱——機動親衛兵裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
JUSTICE（ジャスティス）	0	1	1	用西洋劍斬向敵人
JUDGEMENT（ジャッジメント）	68	0	2	用西洋劍向敵人連續刺
SCISSORS COAL（ジーザスコール）	74	2	1	利用有彈力的刀身鞭向敵人的攻擊
ILLUSION（イリュージョン）	88	0	3	用劍於敵人身上劃上符號令他進入幻惑世界

瑪沙·班烏杜/ MERCIA BURNWOOD（マーシャ・バーンウッド）「CV：小山茉美」



裝備名稱——肉彈白兵戰裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
BLIDE BOOT（ブリッドブーツ）	0	1	1	超接近的埋身肉搏技
FLAME FIST（フレイムフィスト）	97	1	1	利用磨擦產生高熱去攻擊敵人
SPIDER ORLA（スパイダーオーラ）	75	2	1	將全身的力集中在一點去攻擊令敵人痲痺
TROL RACER（トールイレイザー）	111	0	3	將大量的氣一之過放出形成核彈般的爆發力

裝備名稱——特殊暗殺兵裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
LOFELESIA BOOT（ラフレシアブーツ）	0	1	1	在腳跟處裝上小刀再踢至敵人的頭
NIDDLE BLASE（ニードルブレス）	25	1	1	用口含著針然後吹向敵人
MONSTER LIPPER（モンスターリッパー）	42	2	1	用有爪的手套去攻擊敵人
THE END（ジ・エンド）	86	1	1	用BEAST NUCKLE及力量鎚去攻擊的連續技
HELL WIND（ヘル・ウインド）	74	0	3	將力量鎚的力量用至最大形成一個直線的力場去攻擊

裝備名稱——肉彈MES裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
WIND CUTTER（ウインドカッター）	0	2	1	利用手的高速轉動形成一道真空刀攻擊
BARNING FLARE（バーニングフレア）	25	2	1	將火球踢進敵人的攻擊
ICE LANCE（アイスランス）	25	2	1	利用大氣中的水份形成一道冰柱飛向敵人
ELECTKITNESS（エレキネス）	40		3	2 於敵人頭上放出一個廣範圍的高電壓
CRUSH BAN（クラッシュバーン）	60	0	3	將力注入地下令地殼搖動



狄拜斯/ DEVICE（デバイス）「CV：青野武」



裝備名稱——後方攻擊兵裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
HAND GUN（ハンドガン）	0	2	1	單發的槍
FLAME SHOT（フレイムショット）	28	3	2	用榴彈槍射出燃燒彈攻擊
ICE SHOT（アイスショット）	28	3	2	用榴彈槍射出冷卻彈攻擊
MB LAUNCHER（MBランチャー）	52	4	3	用新型便攜式無反動砲作廣範圍攻擊

裝備名稱——據點防衛兵裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
M56 MAGNUM（M56マグナム）	0	1	1	自力推出式的小型手槍
L-786	15	0	3	能作廣範圍攻擊的煙幕彈
BOUND BUSTER（バウンドバスター）	20	3	2	一種以不規則飛行後自動爆炸的ROCKET彈
M-888	45	4	4	使用金屬片作廣範圍攻擊的散彈槍

裝備名稱——超重兵器兵裝備

攻擊名稱	消耗MP	射程	攻擊範圍	攻擊説明
CUSTOM RIFLE（カスタムライフル）	0	2	1	使用全自動連射步槍攻擊
BALA CRACKER（バラクラッカー）	24	3	1	向敵人投擲含有痲痺藥的手榴彈
AAB-RIFLE（AAB-ライフル）	18	2	2	可以將敵人貫穿的步槍子彈
G-CANON（G-キャノン）	42	0	7	媲美超巨型砲台威力的高速量子無反動砲



TOBAL 2 到底係唔係人玩嘌？

PS
FIG MEM ZP

製造商：SQUARE
容量：CD-ROM
售價：5800日圓
發售日期：發售中

BY：ZAC
協力：天草四郎／粉刷／神之黃昏（正常版）

如何克服 QUEST MODE

在這個《TOBAL》系列中，最令玩者們津津樂道的，可算是她的「QUEST MODE」。上一集的QUEST MODE只是在迷宮中冒險，而今集的QUEST MODE，卻要像RPG遊戲般，一邊四處去收集情報，一邊去冒險。在這兒，我們會為大家講解如何去克服這個QUEST MODE，讓大家可輕鬆爆機（至少不會迷路……）。

出征前的小倹討

在出發前，有很多事項是一定要告訴大家的。希望大家不要嫌小弟長氣，耐心的看下去。

在QUEST MODE中的控制方法，與平時（VS MODE／TRAINING MODE／TOURNAMENT MODE）有少許分別，現詳述如下：

按住GUARD不放再按△	丟出手上道具
按住GUARD不放再按○	拾起起地上的道具／將手上的道具放進袋中
按住GUARD不放再按×	放下手上的道具
按住GUARD不放再按□	使用手上的道具
按住GUARD不放再按兩下後180°	轉身
被擊倒倒地的一瞬按GUARD＋□	受身
SELECT掣	開啟指令視窗。第一個指令是道具表、第二個指令是睡覺、第三個指令是裝備

有關道具方面，又有一些事情要緊記：

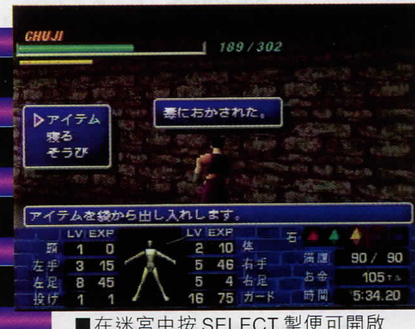
（1）除了「捕獲之石」外，所有石類道具都是作裝備用的
（2）當用「捕獲之石」丟中體力只剩四分之一以下的魔物後，便能將之收為己用，但只限在TOURNAMENT MODE、VS MODE及TRAINING MOD中使用
（3）如在迷宮中遇到已被捕捉到的魔物時，其名字旁會多了一個黃色的「C」字
（4）除了用來補充滿腹度的道具（食物）及石類道具外，所有道具的用途不變，但名稱會每次不同
（5）如果想補充體力，除了使用道具或食物外，更可利用「睡覺」指令。但會消耗滿腹度
（6）如想補充滿腹度的話，可利用某些道具，又或吃食物
（7）如在滿腹度已滿的狀態下吃食物的話，會增加防禦力
（8）若滿腹度低至零而又不作補充的話，體力便會一直下降
（9）若體力降至零或以下，便會GAME OVER

另外，迷宮中有一些事項要緊記：

（1）迷宮的道路在每次進入時都不同
（2）進入迷宮後，除非打倒迷宮的主人或GAME OVER，否則是不能離開該迷宮的
（3）在迷宮中是不能SAVE的
（4）在迷宮中，畫面的右下方會出現該層的地圖
（5）地圖中的紅點代表通住第二層的通道
（6）迷宮中像火的東西代表該處有魔物
（7）迷宮中的每一層也會有特定的怪物出現
（8）某些迷宮中會有一些飄來飄去的藍色光球，我們稱之為「幽靈」。如與這些「幽靈」遇上了的話，牠便會化成該層的其中一隻魔物。戰鬥便會立即展開
（9）使出奧義前的儲勁時間內，人物的體力會不斷減少

道具效果：

（1）增加HP上限
（2）減少HP上限
（3）增加滿腹度上限
（4）減少滿腹度上限
（5）進入HYPER狀態
（6）增加攻擊力
（7）減少攻擊力
（8）增加防禦力
（9）減少防禦力
（10）受2倍影响
（11）回復HP
（12）減少HP
（13）HP全回復
（14）一定時間內無敵
（15）減少滿腹度
（16）暈倒
（17）立即睡覺
（18）不能睡眠
（19）一定時間內，對手不能防禦玩者的攻擊
（20）一定時間內變成透明



■在迷宮中按 SELECT 掣便可開啟指令視窗

■在迷宮的右下方會有該層的地圖



■前面有魔物



■這就是「幽靈」


■可用捕獲之石將魔物收為己用


■在已被捕過的魔物的名字旁會多了一個黃色的「C」字


■睡覺可回復體力


■有些魔物會在戰鬥中逃走

小小心得，不妨一知

如果閣下手上有太多石類道具而又不知該如何處理，那閣下可以玩「合成」。只要閣下手上有多過一粒同類石類道具（例：2粒捕獲之石），那先將其中一粒丟到地上，然後再將第二粒丟到同一位置。這樣的話，兩顆石便會合為一顆（例：變為「捕獲之石+2」）。閣下亦可依照這個方法，合成一顆「+8」、「+98」的合成石。


■先丟一粒出去……


■再丟第二粒


■丟中了的話，它們就會合成

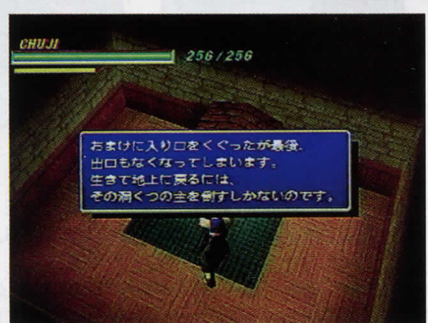

■看呀，是「捕獲之石＋2」哩！

感謝大家看完以上的東西。現在，就讓我們一起進入這可愛的 QUEST MODE 吧！

開端

（請先選人物，小弟選用CHUJI WU）CHUJI站在皇宮的大殿中，皇上UDAN向CHUJI委以重任。他說在達加洛村有妖物出現，希望CHUJI可為他除魔云云。CHUJI接受任命，便往達加洛村出發。

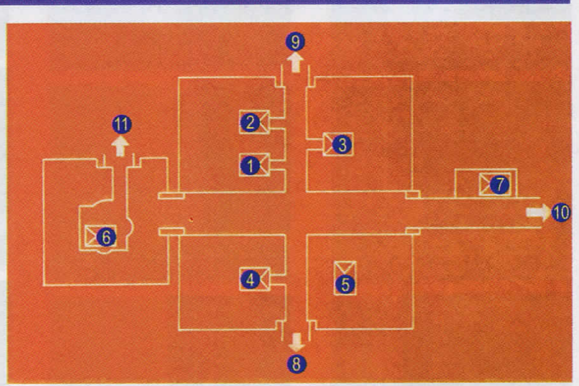

■王上希望CHUJI去除魔


■長老告訴CHUJI迷宮的奇妙構造



■可在神父處SAVE


■進入布蘭古狄斯迷宮



達加洛村地圖

1.宿屋
2.長老家
3.道具屋
4.教堂
5.倉庫
6.考古學者的家
7.皇城前的小屋
8.布蘭古狄斯迷宮
9.魔之廟
10.皇城
11.遺跡

展開旅程

故事一開始，CHUJI就在宿屋的房間中。一出房門，便見到有一位先生。CHUJI過去打探一下。那位先生說，達加洛村出現了怪物，希望CHUJI能為村民們除魔。離開宿屋，CHUJI便到長老家收集情報。長老告訴CHUJI，那些怪物巢穴（迷宮）的構造很奇妙。只要一進去，除非將那巢穴的主人打倒，否則便再也不能走出來。而內　的通道，更次次不同，根本認不到路。

在正式出戰前，CHUJI走去道具屋，希望能買些道具好上路。但因身上無錢，所以最後還是買不成（唔，現實真的很殘酷）。然而，從道具屋的老闆那　得知，如用一種叫「捕獲之石」的道具丟中怪物，便能將那怪物石化，並可收為己用。另外，若在「滿腹度」全滿時進食，便能增加防御力。得到這些情報後，CHUJI便到神父那兒，進行SAVE程序。之後，CHUJI便進入布蘭古狄斯迷宮（ブラクティスダンジョン），開始他的除魔行動。

布蘭古狄斯迷宮

這個迷宮共有6層（連地面），出現的魔物如下：

地面：GRAY GHOUL（HP 110）×1

地底1層：GRAY GHOUL（HP 110）×2／BROWN MOLE（HP 80）×2／BLUE JELLY（HP 50）×3／GRAY MOUSE（HP 50）×2／GREEN FROG（HP 80）×2

地底2層：YELLOW FROG（HP 80）×2／PENGUIN（HP 80）×2／WHITE MOUSE（HP 80）×2／GREEN FROG（HP 80）×2／BOX MAN（HP 100）×1／GREEN GHOUL（HP 120）×2／GRAY MOLE（HP 90）×2

地底3層：WHITE MOUSE（HP 80）×2／YELLOW FROG（HP 80）×2／YELLOW JELLY（HP 110）×2／VIOLET PENGUIN（HP 90）×2／PUNK HEAD（HP 100）×2

地底4層：GRAY FROG（HP 120）×2／PUNK HEAD（HP 100）×2／RED FROG（HP 180）×1／BROWN MOUSE（HP 100）×2／RED JELLY（HP 120）×1／YELLOW JELLY（HP 110）×2／PUPPET（HP 100）×1／MOHICAN PENGUIN（HP 120）×1／RED JELLY（HP 120）×1

地底5層：BROWN APE（HP 200）×1

BROWN APE就是布蘭古狄斯迷宮的主人，打倒牠後，便能在這層的盡頭得到一顆「賢者之石」，之後，只要踏上在賢者之石前的石台上，便能回到地面。



■得到首顆賢者之石




■BROWN APE


■BLUE JELLY


■GRAY GHOUL

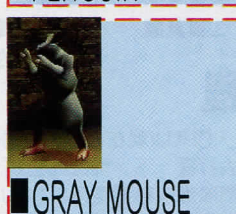

■RED JELLY

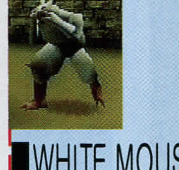
■GREEN GHOUL


■YELLOW JELLY

■PENGUIN


■PUNK HEAD


■GRAY MOUSE


■WHITE MOUSE


■RED FROG


■VIOLET PENGUIN


■BROWN MOUSE


■GREEN FROG


■MOHICAN PENGUIN


■BROWN MOLE


■YELLOW FROG


■BOX MAN


■GRAY MOLE

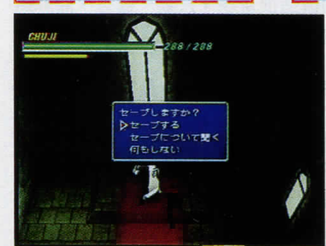

■GRAY FROG


■PUPPET



遺跡之戰

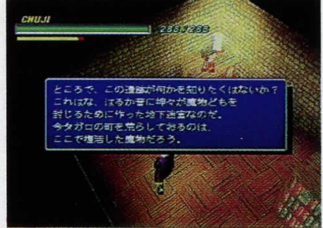
離開布蘭狄古斯迷宮之後，第一件要做的事便是到神父那　SAVE。SAVE了之後，便去找長老吧。他會告訴CHUJI在教堂對面的房子是一間倉庫，CHUJI可隨便將手上多餘的道具存放在那兒。安頓好一切之後，CHUJI便朝第二個迷宮出發，那便是遺跡迷宮。CHUJI去到考古學者的家之後，那個考古學者便向他透露：很久很久以前，眾神將一些魔物封印在這個遺跡　。但現在，那些魔物卻復活了，希望CHUJI能去收拾牠們。於是，CHUJI便隻身住入遺跡迷宮（遺跡ダンジョン）。



■SAVE 是良好的習慣



■這個倉庫可隨意放道具



■考古學者告知遺跡有魔物



■進入遺跡迷宮

這個迷宮共有9層（連地面），迷宮中出現的怪物如下：
地面：BEAR（HP 150）×3
地底1層：BEAR（HP 150）×2／ZOMBIE（HP 110）×2／SILVER APE（HP 175）×2／AXE BEAK（HP 110）×2／（開始有「幽靈」出現）
地底2層：BATTLE EMU（HP 120）×2／BEAR（HP 150）×2／GOLD APE（HP 136）×2／（有「幽靈」出現）
地底3層：DEINO（HP 200）×2／GRIMLOCK（HP 140）×4／BLUE EMU（HP 190）×2／PURPLE BEAR（HP 220）×3（有「幽靈」出現）
地底4層：PURPLE BEAR（HP 220）×3／DEINO（HP 200）×3／KNOCKER（HP 136）×3／（有「幽靈」出現）
地底5層：RED CAP（HP 30，防禦力極高）×2／BROWN LIZARD（HP 180）×2／RED CREST（HP 220）×2／（有「幽靈」出現）
地底6層：JAKI（HP 30，防禦力高）×2／SMALL HELM（HP 280，攻擊力及防禦力極高）×1／RED CREST（HP 220）×2／GREEN LIZARD（HP 180）×3／（有「幽靈」出現）
地底7層：GRAY LIZARD（HP 180）×2／COELOPHYSIS（HP 235）×2／GAZE EYE（HP 300，攻擊力及防禦力極高）×2／WATER DEVIL（HP 52，防禦力高）×2（有「幽靈」出現）
地底8層：MARK（HP 256，攻擊力強高）×1

遺跡迷宮

MARK就是遺跡迷宮的主人。他因為不滿CHUJI得到「賢者之石」而要幹掉他（妒忌乎？）。打倒MARK後，MARK便會徹退。CHUJI便在這層的盡頭得到另一顆「賢者之石」。之後，只要踏上在賢者之石前的石台上，便能回到地面。



■得到第二顆賢者之石後，便立即離開



遺跡迷宮魔物圖鑑


■RED CAP


■BATTLE EMU


■SILVER APE

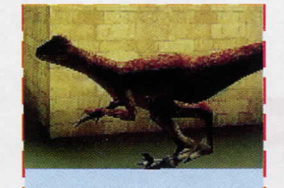

■BROWN LIZARD


■BLUE EMU

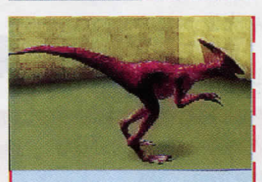

■JAKI


■GAZE EYE

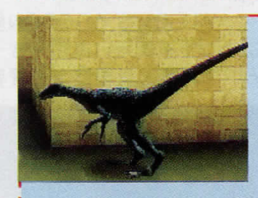

■GOLD APE


■DEINO


■BEAR

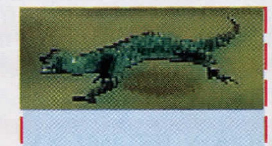

■RED CREST


■SMALL HELM


■COELOPHYSIS


■ZOMBIE


■GRIMLOCK


■GREEN LIZARD


■PURPLE BEAR


■WATER DEVIL


■AXE BEAK


■KNOCKER


■GRAY LIZARD


■DARK THING


■MARK



皇城之亂

離開遺跡迷宮後，CHUJI走到考古學者那兒。考古學者告訴CHUJI説他認為MARK就是今次騷亂的起因。他叫CHUJI到皇城　的砂漠神殿及礦山迷宮中找尋住在那兒的長者，希望他們能教CHUJI收拾MARK的方法。之後，CHUJI獲得了「王家之印」。拿到王家之印之後，CHUJI立即走到神父那兒SAVE。辦好一切「手續」之後，CHUJI便走到皇城前的小屋，與內　的守衛交談。那守衛一看到王家之印，便立刻放下城門的吊橋，讓CHUJI入城。入到城內，走過城中花園，便見到一高一低的兩扇門。上面的門被封印了，暫時不能內進。CHUJI只好進入下面的那扇門。

一進門內，CHUJI便看到在自己的、左右及前方各有一扇門。左邊的門被鎖了。CHUJI進入右邊的那扇門。

內　原來別有洞天，　面原來是一條小村落，內有幾間房子。第一間房子是道具屋。第二間房子內有一個白衣人。他告訴CHUJI，這條村子叫「賢人之里」，是當年一起將一隻強大魔物封印了的那5位賢者隱居的地方。第三間房子內有一隻陸行鳥。第四間房子　有另外一個白衣人，他告訴CHUJI，那些賢者們是住在地底的。隨着賢者之里中唯一的一條斜道，CHUJI走到第五間房子，見到在　面的第三個白衣人。他告訴CHUJI説，他們的祖先因為避難，所以逃到這個星球來。後來因為得到奇跡之石的幫助，他們得到前所未有的繁榮和安定。最後，他們將他們的安息之都埋在地底……

CHUJI離開了賢人之里，便進入正中間的那扇門。

一進門，CHUJI先向右走。他經過了一個類似遺跡的東西，再到達一間半球體的房子跟前。

進入那房子，內　有一個人。他告訴CHUJI，説時間已無多，並叫CHUJI順着遺跡的石板路一直走進神殿迷宮，在那兒便能找到CHUJI所尋求的東西……

於是，CHUJI便順着遺跡的石板路一直走，走到一個半球型的神殿。神殿迷宮的入口，就在神殿的頂端。



■得到王家之印


■守衛大哥一見王家之印，立時面色大變


■上面的門被封印，只好行下路



■左邊的門被鎖了

■右邊的門裏是賢人之里


■中間的門裏是砂漠


■在這裏邊的人會教CHUJI如何去神殿迷宮


■順這路一直走就能到達神殿

ALLIEN'S COCOON就是神殿迷宮的主人。打倒這傢伙後，CHUJI便能像其它幾個迷宮一樣，在這層的盡頭得到另一顆「賢者之石」，之後，只要踏上在賢者之石前的石台上，便能回到地面。



■得到第三顆賢者之石便離開

神殿迷宮

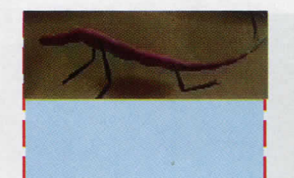
這個迷宮共有6層（連地面），迷宮中出現的怪物如下：
地面：M1 DROID（HP 200）×1
地底1層：ATTACKER（HP 270）×1／EMPTY CARRIER（HP 180）×1／GRELL（HP 235）×1／HAMMER HEAD（HP 240）×1／（開始有「幽靈」出現）
地底2層：CARRIER（HP 280）×1／PATROL DRONE（HP 190）×1／M1 DROID（HP 200）×1／DUAL HAMMER（HP 260）×1／（有「幽靈」出現）
地底3層：POWER CARRIER（HP 290）×1／REPAIR DROID（HP 210）×1／GREAT HAMMER（HP 290）×1／（有「幽靈」出現）
地底4層：HEAVY ATTACKER（HP 210）×1／FEELER（HP 220）×1／（有「幽靈」出現）
地底5層：ALIEN'S COCOON（HP 250）×1

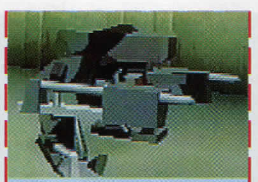
神殿迷宮魔物圖鑑

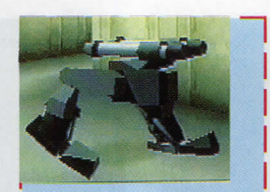

■PATROL DRONE

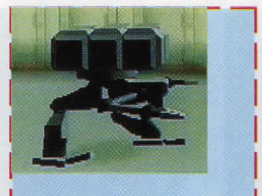

■GRELL

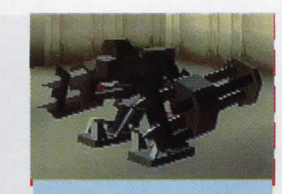

■REPAIR DROID


■ALIEN'S COCOON


■HAMMER HEAD

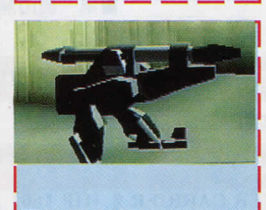

■GREAT HAMMER


■EMPTY CARRIER


■M1 DROID


■ATTACKER


■DUAL HAMMER


■CARRIER


■HEAVY ATTACKER

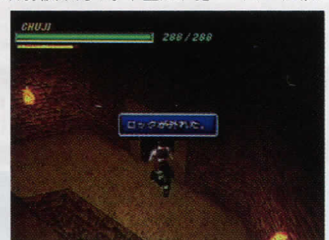

■FEELER

礦山之謎

打倒了ALIEN'S COCOON後，CHUJI回到剛才那半球型房子的人那兒。他將「礦山之鎖匙」交給了CHUJI。

CHUJI於是便拿着鎖匙，打開了那扇被鎖了的「左邊門」。內 風光明媚。CHUJI順着小路（只得一條路）一直走，走到一所小房子前。 面有一個人。他對CHUJI説，在礦山一帶忽然出現一群魔物，希望CHUJI能幫他除魔。於是，CHUJI便離開那小房子，進入在那小房子旁的礦山迷宮。


■得到礦山之鎖匙


■原本被鎖了的門現在可打開


■小屋中的大叔説礦山中有魔物


■進入礦石之迷宮

礦山迷宮

這個迷宮共有6層（連地面），迷宮中出現的怪物如下：

層	怪物
地面	DEEP BLUE（HP 190）×2
地底1層	DEEP BLUE（HP 190）×2／DARK THING（HP 190）×2／CARRIER LDE（HP 150）×2／ROCK BREAKER（HP 210）×2／（開始有「幽靈」出現）
地底2層	LODE HAMMER（HP 185）×2／SEEKER（HP 215）×2／VIOLET WORM（HP 160）×2／BIG HAND（HP 200）×2／（有「幽靈」出現）
地底3層	VORTEX SHELL（HP 190）×2／POWER HAMMER（HP 220）×2／PILE DRIVER（HP 180）×2／SNAKY HEAD（HP 205）×2／（有「幽靈」出現）
地底4層	GHOST（HP 170）×2／BISHOP（HP 210）×2／BLACK WORM（HP 180）×2／DUAL PILE（HP 190）×2／（有「幽靈」出現）
地底5層	PSYCHO CHUJI（HP 256）×1

穿過隧道找迷宮

打倒PYCHUCHUJI後，CHUJI便能離開這個礦山迷宮。

一出礦山，面前有一條直路。CHUJI順着這條路直去，進入一個在右邊的門口。

這其實是一條隧道。但在隧道中卻仍有魔物：

GHOST（HP 170）×2／BRONZE GOREM（HP 100）×2

一出隧道，又是一條直路。順路直去，CHUJI進入了另一條隧道。

隧道中又有魔物：

BRONZE GOREM（HP 100）×3／GHOST（HP 170）×4

在這隧道的某一處，有一條「礦山2之鎖匙」。

離開隧道，面前又有一條直路。CHUJI又再順路一直走。在路的盡頭有三個山洞。第一個山洞 有一個老伯可幫CHUJI SAVE。第二個山洞，其實是道具屋，大家可在那兒補充裝備。在這個洞口前又是一條直路（實在很多直路）……

走到路盡頭，左邊是一個迷宮……


■打倒PSYCHO CHUJI後，便要通過一條直路


■右邊的洞裏是一條隧道


■穿過隧道後，便一直走呀走……


■在第二條隧道中的某處，有一條鎖匙



■穿過第二條隧道一直走……



■眼前出現三個山洞



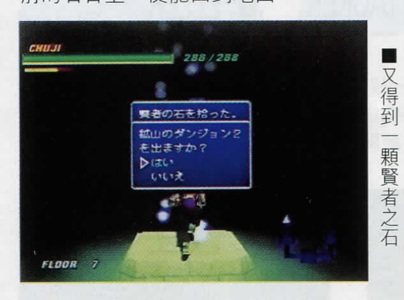
■第一個山洞中可 SAVE



■在這條直路的盡頭的左邊，就是迷宮的入口

礦山迷宮 2

SILVER WIZARD是礦山迷宮2的主人。打倒這傢伙後，CHUJI便能像其它幾個迷宮一樣，在這層的盡頭得到另一顆「賢者之石」，之後，只要踏上在賢者之石前的石台上，便能回到地面。



■又得到一顆賢者之石

這個迷宮共有8層（連地面），迷宮中出現的怪物如下：
地面：BROWN FERRET（HP 200）×3
地底1層：BRONZE GOREM（HP 100）×2／DARK ORC（HP 162）×2／GRAVEL CARRIER（HP 200）×2
地底2層：POWER CARRIER 2（HP 160）×2／GIGA HAMMER（HP 215）×2／RED SPIKE（HP 185）×2／（開始有「幽靈」出現）
地底3層：WIGHT（HP 190）×2／TIE TAMPER（HP 260）×3／BROWN FERRET（HP 200）×3／THOR'S HAMMER（HP 280）×2／（有「幽靈」出現）
地底4層：ZIRCON GOREM（HP 130）×2／ANALYZER（HP 190）×2／THIN MAN（HP 180）×2／（有「幽靈」出現）
地底5層：GREEN MAN（HP 170，它會回復自己體力）×2／DARK FEELER（HP 170）×2／GIGA PILE（HP 270）×2／FROST BEAR（HP 230）×2／（有「幽靈」出現）
地底6層：TIE IAMPER LD（HP 220）×2／GAE BOLG（HP 320）×2／OWL BEAR（HP 250）×2／RED ATTACKER（HP 270）×2／（有「幽靈」出現）
地底7層：IKKAKU（HP 180）×1／TATEGAMI（HP 220）×1／SILVER WIZARD（HP 220）×1

礦山迷宮魔物圖鑑



■SILVER WIZARD



■TATEGAMI



■WIGHT



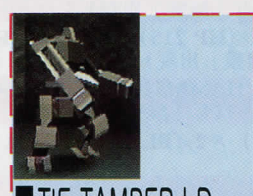
■THOR'S HAMMER



■GREEN MAN



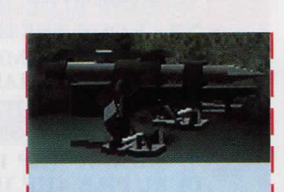
■BRONZE GOREM



■TIE TAMPER LD



■IKKAKU



■GAE BOLG



■VORTEX SHELL



■THIN MAN



■OWL BEAR



■VIOLET WORM



■GIGA PILE



■FROST BEAR



■ZIRCON GEROM



■DEEP BLUE



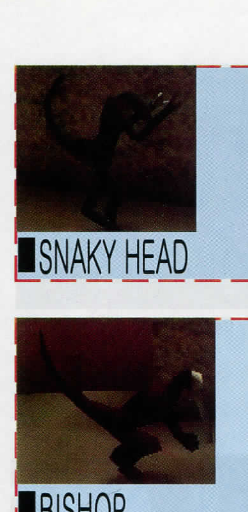
■RED ATTACKER



■PILE DRIVER



■BIG HAND


■SNAKY HEAD


■GRAVEL CARRIER


■ANALYZER

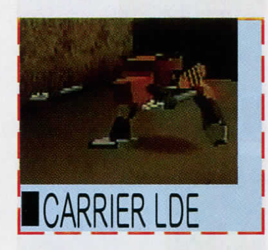

■LODE HAMMER


■GHOST

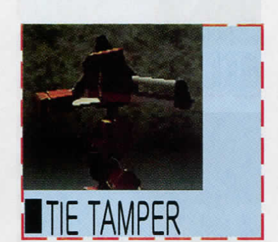

■BISHOP

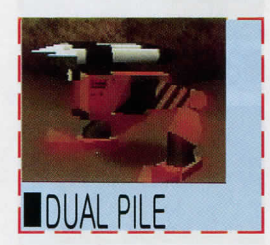

■POWER CARRIER 2


■DARK FEELER


■CARRIER LDE


■BROWN FERRET


■TIE TAMPER


■DUAL PILE

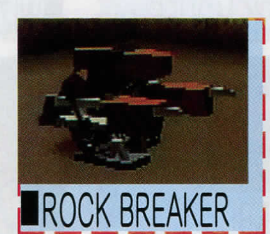

■RED SPIKE

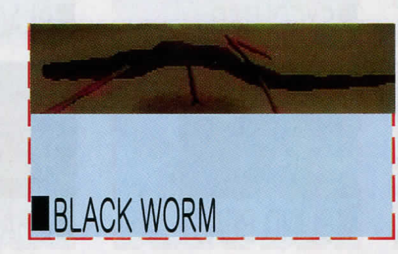

■POWER HAMMER


■DARK ORC


■GIGA HAMMER


■SEEKER


■ROCK BREAKER


■BLACK WORM


■PSYCHO CHUJI

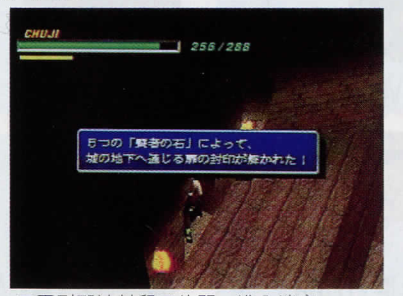
重回皇城

離開礦山迷宮，CHUJI便回到村中，找神父SAVE。SAVE了之後，CHUJI馬不停蹄，立即走回皇城。因為五顆賢者之石發生作用，所以CHUJI能打開那被封印了的門……


■完事後便離開


■立即離開皇城


■回村 SAVE



■再到那被封印了的門，進入迷宮

皇城迷宮

這個迷宮共有14層（連地面），迷宮中出現的怪物如下：

地面：BLACK MOUSE（HP 230）×1

地底1層：STAR（HP 100）×2／MUJAKI（HP 200）×2／BLACK MOUSE（HP 230）×2／SILVER EMU（HP 220）×2

地底2層：BLUE LIZARD（HP 180）×3／KASYABO（HP 160）×3／TAXIM（HP 220）×2／（開始有「幽靈」出現）

地底3層：ORC（HP 170）×3／BLUE STAR（HP 120）×3／SKELETON（HP 205）×3／（有「幽靈」出現）

地底4層：ORC GUARD（HP 220）×3／PHANTOM（HP 220）×3／STRUTHIOMIMUS（HP 220）×3／（有「幽靈」出現）

地底5層：BLACK FERRET（HP 250）×2／BLUE SKELETON（HP 190）×2／WIZARD PHATHOM（HP 189）×2／RIPPER（HP 210）×2／（有「幽靈」出現）

地底6層：RED STAR（HP 140）×3／SPECTER（HP 256）×3／GHARBI（HP 170）×3／（有「幽靈」出現）

地底7層：VIOLET DEVIL（HP 320，防禦力極高）×3／WHITE FERRET（HP 300）×3／SHILPHID（HP 170）×3／（有「幽靈」出現）

地底8層：DRYAD（HP 170）×2／GREEN STAR（HP 160）×2／WRAITH（HP 170）×2／（有「幽靈」出現）

地底9層：AZURITE GOREM（HP 170）×2／UNDINE（HP 170）×1／LICH（HP 170）×2／DAGGER TAIL（HP 240，攻擊力極高）×2／（有「幽靈」出現）

地底10層：SILVER GOREM（HP 120，防禦力極高）×3／BLIND BEAST（HP 300，防禦力極高）×2／EXECUTER（HP 180）×2／（有「幽靈」出現）

地底11層：JOKER（HP 256，防禦力高）×2／BERSERKER（HP 220）×2／BLACKER STAR（HP 180）×2／KILLER APE（HP 270，防禦力極高）×2／（有「幽靈」出現）

地底12層：無魔物

地底13層：WYVERN（HP 400，別打牠，先用手上的道具丟完牠再用「捕獲之石」丟牠吧，信我！）×1／MARK（HP 256）×1／MARK 2（HP 320）×1

皇城迷宮魔物圖鑑

MARK説今次與CHUJI再見面，一定要和他一決雌雄。然而，MARK實在弱得可憐。打倒MARK後，他便會變身成為MARK 2。MARK 2的攻擊力一般，但防禦力很高。打倒MARK 2後，CHUJI拾到「命之石」。之後，只要踏上在迷宮盡頭的石台上，便會去到一間房間之中……



■打倒MARK 2，得到命之石



■WYVERN



■MUJAKI



■BLACK STAR

■UNDINE



■SKELETON



■PHANTOM



■BLUE SKELETON

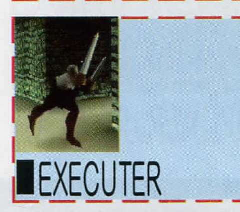
■BLACK FERRET



■KILLER APE



■SILVER GOREM



■EXECUTER



■BLACK MOUSE



■WIZARD PHANTOM



■VIOLET DEVIL



■AZURITE GOREM



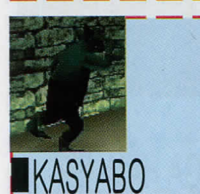
■BLIND BEAST



■GHARBI



■TAXIM



■KASYABO



■WRAITH



■STAR



■STRUTHIOMIMUS



■ORC

■JOKER



■WHITE FERRET



■BLUE STAR



■DAGGER TAIL



■ORC GUARD



■SPECTER



■LICH



■RED STAR



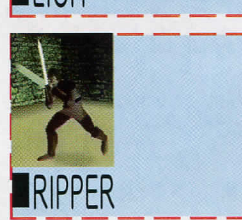
■SHILPHID



■SILVER EMU



■BERSERKER



■RIPPER



■GREEN STAR



■DRYAD



■BLUE LIZARD



■MARK 2

終章

在這間房間中有一小石台。CHUJI踏上它，交出「封印之石」，便會出現一段片段，表示魔物們已被封印了。但事情是否就此完結？當然不。因為，最終首領還未被消滅。牠就躲在達加洛村的「魔之廟」中。魔之廟其實是一個大迷宮，亦是QUEST MODE中最後的一個迷宮。有一點一定要注意的，是這時不知為何，CHUJI的所有能力值全部變回LEVEL 1……



■打完MARK 2，便會到一間房間中



■在這兒交出封印之石



■到最終之戰了！



■所有LEVEL都變回LEVEL 1！

魔之廟迷宮

這個迷宮共有39層(連地面)，迷宮中出現的怪物如下：

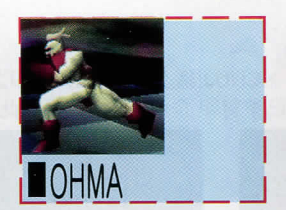
層	怪物
地面	BLUE JELLY (HP 50) ×1
地底1層	BLUE JELLY (HP 50) ×3／BROWN MOLE (HP 80) ×2／GRAY GHOUL (HP 110) ×2／GREEN FROG (HP 80) ×2／GRAY MOUSE (HP 50) ×2
地底2層	GRAY MOLE (HP 90) ×2／YELLOW FROG (HP 80) ×2／GREEN GHOUL (HP 120) ×2／WHITE MOUSE (HP 80) ×2／GREEN FROG (HP 80) ×2／PENGUIN (HP 80) ×2
地底3層	VIOLET PENGUIN (HP 90) ×2／GREEN GHOUL (HP 120) ×1／PUNK HEAD (HP 100) ×3／YELLOW FROG (HP 80) ×2／WHITE MOUSE (HP 80) ×2／YELLOW JELLY (HP 110) ×1
地底4層	MOHICAN PENGUIN (HP 120) ×2／GRAY GROG (HP 120) ×2／YELLOW JELLY (HP 110) ×2／RED JELLY (HP 120) ×2／BROWN MOUSE (HP 100) ×2／PUNK HEAD (HP 100) ×2
地底5層	ZOMBIE (HP 110) ×2／BEAR (HP 150) ×2／AXE BEAK (HP 110) ×2／SILVER APE (HP 175) ×2
地底6層	GOLD APE (HP 130) ×2／BATTLE EMU (HP 120) ×2／BEAR (HP 150) ×2／(開始有「幽靈」出現)
地底7層	DEINO (HP 200) ×2／BLUE EMU (HP 190) ×2／GRIMLOCK (HP 140) ×4／PURPLE BEAR (HP 220) ×2／(有「幽靈」出現)
地底8層	DEINO (HP 200) ×3／PURPLE BEAR (HP 220) ×2／(HP 160) ×／KNOCKER (HP 160) ×3／(有「幽靈」出現)
地底9層	BROWN LIZARD (HP 180) ×2／RED CAP (HP 30，防禦力極高) ×2／RED CREST (HP 220) ×2／(有「幽靈」出現)
地底10層	RED CREST (HP 220) ×2／GREEN LIZARD (HP 180) ×3／JAKI (HP 35，防禦力高) ×2／SMALL HELM (HP 280，攻擊力及防禦力高)／(有「幽靈」出現)
地底11層	GAZE EYE (HP 300，攻擊力及防禦力高) ×2／WATER DEVIL (HP 52，防禦力高) ×2／GRAY LIZARD (HP 180) ×2／COELOPHYSIS (HP 235) ×2／(有「幽靈」出現)
地底12層	GRELL (HP 205) ×1／EMPTY CARRIER (HP 180) ×1／ATTACKER (HP 270) ×1／HAMMER HEAD (HP 240) ×1／(有「幽靈」出現)
地底13層	CARRIER (HP 285) ×1／DUAL HAMMER (HP 260) ×1／PATROL DRONE (HP 190) ×1／M1 DROID (HP 200) ×1／(有「幽靈」出現)
地底14層	REPAIR DROID (HP 210) ×1／POWER CARRIER (HP 290) ×1／GREAT HAMMER (HP 290) ×1／(有「幽靈」出現)
地底15層	LASER DRONE (HP 205) ×1／FEELER (HP 220) ×1／HEAVY ATTACKER (HP 210) ×1／(有「幽靈」出現)
地底16層	ROCK BREAKER (HP 210) ×2／DARK THING (HP 190) ×2／CARRIER LDE (HP 150) ×2／DEEP BLUE (HP 190) ×2／(有「幽靈」出現)
地底17層	LODE HAMMER (HP 185) ×2／SEEKER (HP 215) ×2／BIG HAND (HP 200) ×2／VIOLET WORM (HP 160) ×2／(有「幽靈」出現)
地底18層	PILE DRIVER (HP 180) ×2／POWER HAMMER (HP 220) ×2／SNAKY HEAD (HP 205) ×2／VORTEX SHELL (HP 190) ×2／(有「幽靈」出現)
地底19層	BLACK WORM (HP 180) ×2／GHOST (HP 170) ×2／DUAL PILE (HP 170) ×2／BISHOP (HP 210) ×2／(有「幽靈」出現)
地底20層	GRAVEL CARRIER (HP 200) ×2／DARK ORC (HP 170) ×2／BRONZE GOREM (HP 100) ×2／(有「幽靈」出現)
地底21層	POWER CARRIER 2 (HP 160) ×2／RED SPIKE (HP 185) ×2／GIGA HAMMER (HP 215) ×2／(有「幽靈」出現)
地底22層	BROWN FERRET (HP 200) ×2／THOR'S HAMMER (HP 280) ×2／WIGHT (HP 190) ×2／TIE TAMPER (HP 260) ×2／(有「幽靈」出現)
地底23層	THIN MAN (HP 180) ×2／ZIRCON GOREM (HP 130) ×2／ANALYZER (HP 190) ×2／(有「幽靈」出現)
地底24層	DARK FEELER (HP 170) ×2／FROST BEAR (HP 230) ×2／GIGA PILE (HP 270) ×2／GREEN MAN (HP 170，它會回復自己體力) ×2／(有「幽靈」出現)
地底25層	TIE IAMPER LD (HP 220) ×1／GAE BOLG (HP 320) ×2／RED ATTACKER (HP 270) ×2／OWL BEAR (HP 250) ×2／(有「幽靈」出現)
地底26層	SILVER EMU (HP 220) ×2／MUJAKI (HP 200) ×2／STAR (HP 100) ×2／BLACK MOUSE (HP 230) ×2／(有「幽靈」出現)
地底27層	KASYABO (HP 160) ×3／BLUE LIZARD (HP 180) ×3／TAXIM (HP 220) ×2／(HP 220) ×
地底28層	SKELETON (HP 205) ×3／ORC (HP 170) ×3／BLUE STAR (HP 120) ×3／(有「幽靈」出現)
地底29層	PHANTOM (HP 220) ×3／STRUTHIOMIMUS (HP 220) ×3／ORC GUARD (HP 220) ×3／(有「幽靈」出現)
地底30層	RIPPER (HP 210) ×2／WIZARD PHANTOM (HP 180) ×2／BLACK FERRET (HP 250) ×2／BLUE SKELETON (HP 190) ×2／(有「幽靈」出現)
地底31層	SPECTER (HP 256) ×3／RED STAR (HP 140) ×3／GHARBI (HP 170) ×3／(有「幽靈」出現)
地底32層	SHILPHID (HP 170) ×3／VIOLET DEVIL (HP 320，防禦力極高) ×3／WHITE FERRET (HP 300) ×3／(有「幽靈」出現)
地底33層	GREEN STAR (HP 160) ×2／DRYAD (HP 170) ×2／WRAITH (HP 170) ×2／(有「幽靈」出現)
地底34層	LICH (HP 170) ×2／AZURITE GOREM (HP 170) ×2／DAGGER TAIL (HP 240) ×2／UNDINE (HP 170) ×2 (有「幽靈」出現)
地底35層	SILVER GOREM (HP 120，防禦力極高) ×3／BLIND BEAST (HP 300，防禦力極高) ×2／EXECUTER (HP 180) ×2／(HP 240，攻擊力極高) ×／(有「幽靈」出現)
地底36層	KILLER APE (HP 270，防禦力極高) ×2／BLACK STAR (HP 180) ×2／BERSERKER (HP 220) ×2／JOKER (HP 256，防禦力極高) ×2／(有「幽靈」出現)
地底37層	此層無魔物
地底38層	OHMA (HP 400) ×1／OHMA 2 (HP 500) ×1

OHMA就是最強的魔物，因CHUJI的到來，阻礙牠的安眠，所以牠便和CHUJI開戰。在打到牠後，牠會像MARK一樣變身，變成OHMA 2。打倒牠後，牠例牌地表示事情並不會就此完結，終有一天邪惡將會重臨云云……

之後，便是ENDING……

魔之廟魔物圖鑑


LASER DRONE


OHMA


OHMA 2

會有甚麼隱藏人物？

基本的隱藏人物，就是TOURNAMENT MODE中的三名「大佬」。使用方法得簡單：在TOURNAMENT MODE中，以EASY難度爆機後，便能使用MUFU；在TOURNAMENT MODE中，以NORMAL難度爆機後，便能使用NORK；在TOURNAMENT MODE中，以HARD難度爆機後，便能使用UDAN。以下，就是他們的出招表：

註：上＝上段攻擊掣（△）；中＝中段攻擊掣（□）；下＝下段攻擊掣（×）；G＝GUARD掣（R1或R2）；J＝跳躍掣（L1或L2）；強＝按住R1掣不放再按其它掣
註：所有的指令皆是人物面向右方時

UDAN

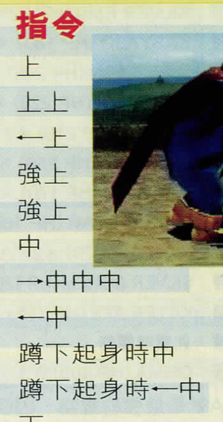


技名	指令
JAB	上
DOUBLE JAB	上上
HOILP ANGLE	上中
強 HIGH KICK	→強上
FLEET KICK	強上上中
FLEET LOW KICK	強上上下
BIG PACE	→上
GIANT PACE	→上上
KITTY DOLL	←上
MIDDLE KICK	中
SHINRO STRIKE	→中
SHINRO STRIKE 2	→中←
EMPEROR 大人	←中
RABBIT TACKLE	←←中
UDAN THE GREAT	←中←中 J 下
DROP KICK	←←中中或背向對手時中
RABBIT 大人	蹲下起身時中
REVERSE SALT	蹲下起身時→中中
RABBIT STAMP	蹲下起身時←中
MIRAGE SPINNING	↑↑中或↓↓中
CROSS MIRAGE	MIRAGE SPINNING時↑或↓
MIRAGE SLIP	MIRAGE SPINNING或CROSS MIRAGE時下中
LOW KICK	下
HOP ZERO SLICE	→下
SLIPPY KICK	→→下或疾走時下
ZERO SLICE	←下
CROUCH TACKLE	←←下
強 LOW KICK	強下
ARM HOILP	抓住對手時中
UDAN'S HOILP	抓住對手時→
FLIP THROW	抓住對手時→←
FRANKIENSTINER	抓住對手時←

MUFU

技名	指令
HAETATAKI	上
MANTIS COMBO	上上上
SCORPION KICK	←上
BUTTERFLY DANCE	→上上上上
強 HIGH KICK	強上
MIDDLE KICK	中
HANNER KICK	中中中
HANNER SPECIAL	中中 J 中中 J 中
DRAGONFLY	→中
DRAGONFLY GAVE	→中上
INSECTOR	←←中
BEETLE KICK	←中中中
SCARABEE	背向對手時中
LOW KICK	下
TWIN SCORPION	下上
HORNET KICK	→下中
SPARTANID	→下下
SPARTA CREEP	→下下下
強 LOW KICK	強下
KANGAROO DIVE	疾走時下
COMBAT WALK	KANGAROO DIVE 時←
SCREW BILE DRIVER	抓住對手時中
GIANT SWING	抓住對手時→

NORK



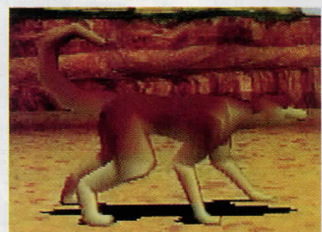
技名	指令
JAB	上
BISHIBASHI PUNCH	上上
BIG PUNCH	←上
強 PUNCH	強上
BIG BLIZZARD	強上
MIDDLE KICK	中
DADACO HAMMER	→中中中
BRAVO UPPER	←中
萬歲 UPPER	蹲下起身時中
BECHACON HAMMER	蹲下起身時←中
LOW KICK	下
強 LOW KICK	強下

隱藏人物大平賣！

除了以上三名基本隱藏人物外，在完成了QUEST MODE的第一個迷宮（布蘭狄古斯迷宮）後，便會出現CHOCOBO。如用CHOCOBO完成TOURNAMENT MODE，便會出現RED ZEPPLE及DARK ELF；如用RED ZEPPLE或DARK ELF完成TOURNAMENT MODE，便會出現D PURPLE及MONO EYE；若用D PURPLE或MONO EYE完成TOUERNAMENT MODE，便會出現TRIX及BLACK ATTACKER。當在QUEST MODE中完成了第二個迷宮（遺跡迷宮）後，便會出現MARK；若在QUEST MODE完成了第六個迷宮（皇城迷宮）後，便會出現MARK 2；如在QUEST MODE中完成了最後一個迷宮（魔之廟迷宮）後，便會出現DOG；再加上玩者在QUEST MODE中活捉到的魔物。而如用所有基本人物完成TOURNAMENT MODE之後，便會出現TOTEM 2ND。以上所有「隱藏人物」，全都可在TOURNAMENT MODE、VS MODE及TARAINING MODE中使用。




■用「隱藏人物」完成TOURNAMENT MODE後，會有字幕告訴你多了哪個人物用


■不知為何，但多了一條狗可用

有甚麼模式好玩？

說到好玩模式方面，在TRANING MODE中除了可以練招外，更有很多有趣的東西。

在TRAINER MODE中按START掣，便能打開TRAINING MODE視窗。視窗的內容順序看是這樣的：

（A）玩者
（B）電腦
（C）控制器資料
（D）逐格重播
（E）顏色轉換
（F）投擲迴避練習
（G）回到選人畫面
（H）回到標題畫面
（I）EXIT

（A）玩者：可設定由誰來控制玩者所選用的人物，如用 PLAYER 2 的手掣或由電腦代勞；

（B）電腦：可選擇由誰來控制玩者所選的練習對手，如電腦或 PLAYER 2 。亦可在這兒定這個「稻草人」的活躍程度；

（C）控制器資料：用以決定顯不顯示控制器的資料，玩者等了幾多格數等；

（D）逐格重播：不用多講，就是用慢鏡播放閣下練習時的情形，而且亦可調較慢鏡的快慢；

（E）顏色轉換：可為自己所用的人物改變其顏色，上至頭髮下至鞋頭，無所不改

（F）投擲迴避練習：專讓大家練習在被對手抓住時該如何脫身的模式，大家可隨意選擇對手的攻擊方法；

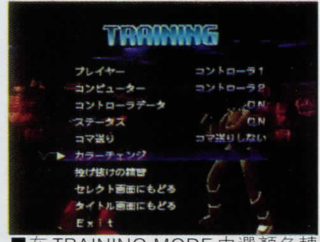
（G）回到選人畫面：即是回到TRAINING MODE的選人畫面，可改變自己正練習的人物或換另一個「稻草人」；

（H）回到標題畫面：回到《TOBAL 2》的標題畫面，可選入其它模式

（I）EXIT：回到 TRAINING MODE 之中

■他們的技巧十分高超

在OPTION中有叫「映畫館」的模式。在這兒，玩者可以欣賞到QUEST MODE中的多段片斷，但最好還是先征服了QUEST MODE。另外，在OPTION中還有一個叫「重播」的模式，內　可記錄閣下與對手對戰的戰況；亦可欣賞到一些高手的對戰實錄，實在令人獲益良多。



■在 TRAINING MODE 中選顏色轉換……


■便可隨意改變人物的顏色



■在「重播模式」中可看到高手們的決戰實錄



TILK碧海來的少女



遊戲內容

TILK是在日本個人電腦界中著名的SRPG製造商TGL替PS原創的最新作品，在玩法方面，這遊戲主要以符號來代表各種指令，令玩者能較易明白，故事方面則採用較清新的手法，主角並非甚麼勇者或劍士，只是一班住在小島上的小孩，而故事背景則比角色的外表先進得多，是一個有汽車，潛水艇以至機械人的世界，可說是較為少見的設定。

遊戲過程

整個遊戲基本上是由五章構成，而每一章之內又會有多個版面（單是序章就已經是由10版來組成），在每版開始之前，首先會有一段故事內容，跟着會出現裝備畫面，你可選擇出戰的人物以及裝備物品的種類以提高能力值，最後便是SLG形式的戰鬥（遊戲中只能在這時候SAVE的），若能在戰鬥中取勝，便可繼續下一版的故事。

作戰畫面指令一覽


選擇同伴：遊戲中每版最多只能讓8人參戰，而除了用這指令外，單按○掣亦同樣是可令人物加入隊伍的。

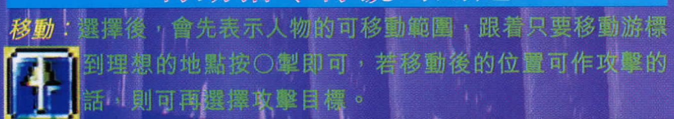

除去同伴：讓已參加了隊伍的同伴離隊，但有些版面的隊員是會強制出戰的。


選擇道具：可讓隊員裝備現時手上擁有的裝備品，每人最多只能同時裝備三件。


裝備全解除：將人物裝備了的道具全部除下，以便重新裝備。


作戰畫面結束：一切準備好後，便可選這個來進入戰略畫面。

行動指令符號的用途


移動：選擇後，會先表示人物的可移動範圍，跟着只要移動游標到理想的地點按○掣即可，若移動後的位置可作攻擊的話，則可再選擇攻擊目標。


攻擊：選擇後會出現可攻擊範圍，以游標選定對手後按○掣便會出現資料視窗，各位在參考資料後若認為可攻擊的話便可選「YES」。

特技：使用該人物特有的技能，但每次使用均會消耗氣合值SP，若氣合值不足便不能出招。


地形：當進入地圖上某些特定地形時才可選擇的指令，選擇後會利用該地形的特性進行攻擊，但不一定是對自己有利的……

待機：選擇後，人物會改為「防禦方針」的狀態來結束這一回合的行動。

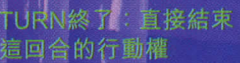


製造商：TGL
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

副指令符號的用途


道具：可使用手上的道具或改變裝備


SAVE：將遊戲狀況記錄在記憶咭內


TURN終了：直接結束這回合的行動權

作戰：可查看回合數目及過版條件

主要人物介紹



比利
夢想成為冒險家的12歲少年，很有正義感和責任感，心地善良，但有時卻會不夠決斷力。

小琪
比利某天傍晚在海邊認識的神秘少女，歌聲非常優美，而雖然性格稍為任性，但其實是位很善良的女孩。



古魯斯
原本是島上不良少年團「撒古團」的一人，但自從敗給比利後便和他成為好友，性格雖較粗暴，但為人重情義，而且亦很有膽色。

柏古
比利同伴中最年幼的男孩，由於本身是島上大船主的獨生子，有時會較為任性，但卻為同伴帶來了不少歡笑。



阿科
比利的朋友之一，喜歡發明的13歲少年，或許是因為性格較內向，所以一向也很羡慕比利。



美莉露
比利同伴中唯一的女性，雖然性格十份善良，但在思想方面就頗為偏激，有時甚至可用恐怖來形容。



STAGE 1　水母之日

在TILK島上，住了一位叫比利的男孩子，雖然他的個性非常開朗，但卻對早起感到十分頭痛，這天他本來是約了幾位好朋友一早外出遊玩的，但到他睡醒時卻差不多已經是中午了。

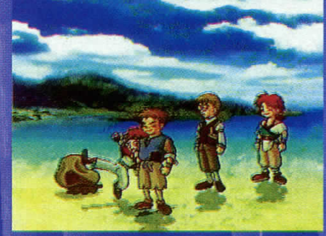
比利來到眾人相約的樹上小屋時，聞到了一陣陣食物的香味，原來這天美莉露弄了一些蕃薯給大家吃，但因為比利遲到，他的那一份早已被大家分來吃了，就連阿科本想讓給比利吃的最後一個，亦被柏古搶先一步吃掉……之後大家開始去想如何利用餘下的半天，柏古贊成到杜卡利山探險，而美莉露則想去羅芝叔叔的牧場看看昨晚剛誕下的小羊，但最終決定權還是在你手上，這時在下忽發奇想，提意到海邊看看（よし、海岸に行ってみよう！），戲弄一下那裏的水母，古魯斯聽後舉腳贊成，而美莉露就竟然聯想到這些水母會否美味……於是大伙兒就這樣來到了海邊，但當看到這裏的水母時，卻感到牠們似乎是在逃避某些東西而來到海邊的，這時美莉露竟然真的將家裏的煮食工具帶來，於是大家便開始在海邊和水母「開戰」。

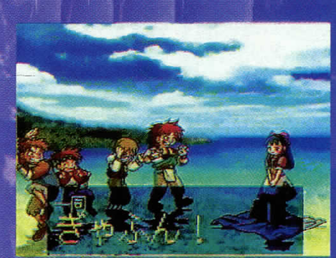
這版的目的是將所有水母打倒，所以若想取得所有寶物的話，便要在剩下一匹水母時留手，讓各人前往打開寶箱。戰鬥結束後，在不好意思拒絕的情況下，眾人終於也要喝下由美莉露弄出來的水母湯，但結果發現其實味道並不算差……跟着比利突然聽到從海上傳來了一陣歌聲，只是其他人全部都聽不到，而且更取笑比利所聲到的是幽靈的聲音，但天真的美莉露卻信以為真，興奮得當場暈倒（變態的？），結果要大家將她送回家中，而大家則取了「蝌蚪（おたま）」作為記念品。













STAGE 2　保護小羊！

第二天早上，比利仍舊是最遲到達的一人，於是便成了眾人的話題，跟着大家又開始談論這天到甚麼地方玩耍，不過因為經過了昨天不愉快的經歷後，幾位男孩子都覺得不去海邊玩會較好，這時柏古又再提意到杜卡利山冒險，但阿科認為那裏太危險，還是到羅芝叔叔的牧場玩較好，這次你仍可作最後決定，而在下則選了到牧場一遊（よし、牧場に行こう！）。雖然柏古不大高興，還是與其他人一起來到了羅芝叔叔的牧場，不過卻未能看見那小羊，原來最近有很多野狗在附近出沒，羅芝叔叔為了看守而弄至睡眠不足，結果忘了關上羊欄的閘門被小羊跑掉，但又不敢冒險去找，現在非常擔心，比利於是自告奮勇說去替他找回小羊，本來羅芝叔叔勸他們要小心野狗的，但因為柏古聽了羅芝的估計以為只有兩、三匹野狗，所以仍是充滿信心地往山上出發。

意想不到地，比利他們很快便已經找到了逃出來的小羊，但這時比利聽到遠處傳來的狗吠聲，於是和其他人一起前往將野狗趕走，不過野狗的數目卻遠比想像中要多……將野狗全滅之後，羅芝叔叔見到小羊回來當然是開心到不得了，更送了一塊芝士（チーズ）給比利作記念品。











STAGE 3　與撒古團之戰

當日上三千時……比利又再「如常」地來到了主角們的小基地，而各人則在商量去甚麼地方玩較好，柏古很希望可以到杜卡利山探險，而阿科則仍是說擔心在那附近出沒的野狗，古魯斯更提出那一帶是撒古團的根據地，不過大家都覺得他們的領袖積古並非真是太壞的傢伙，而且亦認為有萬一時可應付得來，於是便照樣上山去了。

在山上，古魯斯在草叢中發現了撒古團的成員之一菲力，他看來並沒有惡意，只是在知道各人會上山後便離開了，天真的比利覺得這並不會有甚麼問題，繼續往山上去了。繼續前進時，古魯斯以為菲力又再躲在草叢中而想叫他出來，卻發現草叢中的是一頭野狗，就在大家不知如何是好時，野狗突然跑掉，原來是積古用石子嚇跑牠的，正當比利向積古說多謝時，只見周圍突然站滿了撒古團的成員，古魯斯知道積古的目標是他，本想自己一個留下，要積古放走比利等人的，不過比利卻不肯將朋友留下來，而積古則覺得根本沒必要自己親自動手，故此在吩咐了幾位部下之後便先行離開了。

這是第一次和撒古團進行的戰鬥，這班敵人的特點是HP高，而且較矮小的成員更能作兩格距離的攻擊，至於這版的目的則是打倒對方唯一的女孩子露兒（ルイ），當打敗她的同時，戰鬥便會結束。

露兒帶走了只顧吃而不肯走的艾力後，古魯斯便開始為牽連比利等人入這件事而道歉，而比利則認為這是身為朋友所應做的事，然而因為天色已晚，各人結果也是未能上到山頂便要回程了。



STAGE 4　我沒有哭……

這天的早上發生了一件可稱為奇跡的事，那就是每天遲到的比利竟然一早就到了眾人集合的地方！各人對於這異常的事各有不同的反應，柏古以為比利發燒，而美莉露就以為比利家中發生了甚麼悲劇……結果早起了的比利，最後也是不得不認錯，雖然他亦感到這樣做有點不對勁，但在眾人的迫力下，亦只好這樣做了。

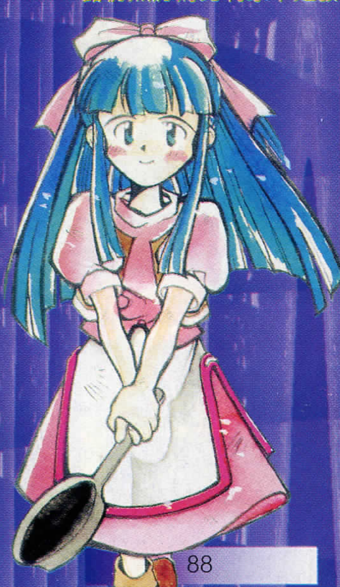
跟着眾人開始想到去哪處玩的問題，比利首先提意再次到海邊玩，但各人因為水母湯的不愉快經歷，所以都不太想再去欺負水母，弄得連內心很想去玩水母的古魯斯亦不好意思再堅持下去……原來比利是想到海邊查一下最近有海盜船在附近出沒的傳言，而且在這個一般海盜都用潛艇的時代中，這船還是以帆來航行的，所以大家都很有興趣到海邊看看是甚麼一回事（不過美莉露仍然認為比利家中是發生了甚麼悲劇的……）。

來到海邊後，眾人並沒有找到想找的海盜，反而是遇上了比利的爸爸迪古，眾人當然不能說是想來找海盜船吧，但古魯斯卻一時口快說了出來，幸好這時艾特卡剛好出現，更找了比利等人幫手對付最近經常四處破壞的大蟹。

眾人跟着到了海灘的另一邊找那些大蟹，其中柏古獨自一人時遇上了一些鳥頭般的東西，卻發現那其實是一種有鳥頭形蟹鉗的怪物……

打敗怪蟹後，比利又再聽到神秘的歌聲，於是決定一個人前往調查，而美莉露因為以為比利想自殺（她始終覺得比利的早起是不尋常的），於是便和其他人一起追上去，這時比利在岸邊遇上了一名叫小琪（シルキー）的神秘女孩，正當比利想問她是從甚麼地方來的時候，其他人剛好趕到，到他再回頭時她卻已經跑掉了。

離開時，各位會得到記念品「白色貝殼（白い巻き貝）」。













STAGE 5　小魔鳥強襲！

這天比利在差不多中午時已到了秘密基地，不過比利卻顯得無精打采，正當大家以為他仍有甚麼問題時，比利卻伸了一個懶腰精神起來，跟着大家開始商量應到甚麼地方玩較好，比利因覺得上次到最後也沒法到達杜卡利山的山頂，因此便想在今天再度挑戰，一直也想去這地方的柏古聽見後即時顯得相當高興，不過阿科就覺得那些野狗及撒古團的威脅仍未解決，但在眾人也覺得沒甚麼所謂之下，阿科為免自己會當了壞人，一口氣向其他人解釋清楚，眾人亦隨即往杜卡利山出發。





在山腰的附近，眾人在路旁發現了一株百合花，這令阿科想起他父親每年只會在這時間前來探望他，而今年就更因為他的爸爸仍未到達，令他特別擔心，之後眾人在山上找到了另一種「奇怪的花」，細看之下，才發現這其實是某種奇怪生物的頭部，最初大家都覺得這生物很可愛，只有阿科才感到牠的殺氣，但到他說出來的時候，這群生物已開始攻擊了。

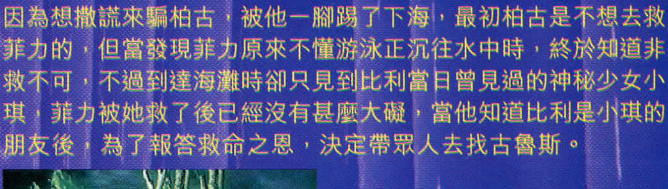




這一版除了那些小魔鳥外，前一版的野狗亦會再度登場，由於數目相當多，所以在戰鬥時最好能以比利為中心布陣，以便將他每回合回復身邊同伴HP的特性盡量發揮，另外若有隊員受傷過重的話，則最好利用回復HP的道具，否則只會更難玩下去。

比利他們好不容易終於將出現的敵人全部擊倒，但既然知道這座山如此危險，當然亦沒理由再逗留下去的，倒是柏古有點依依不捨，因為他似乎很想找到一些罕有的花來送給美莉露……

STAGE 6　菲力大追蹤



當比利他們下山開始各自回家時，古魯斯發覺積古突然在他的身後出現，而他亦明白到積古是為了甚麼事而找他的。

到了第二天時，比利他們發覺古魯斯一早就已經外出，但他卻沒有在眾人的秘密基地內出現，而且找遍了古魯斯家至秘密基地之間的路亦不見他的蹤跡，這時菲力剛巧出現，他一見比利等人便很快的轉身逃掉，比利他們感到事情並不簡單，於是便追了上去查個究竟。

在杜卡利山那邊，古魯斯正面對積古及他的大群手下，雙方似乎已經是一觸即發的狀態了。

然而，這一戰卻是在比利他們這邊進行，由於故事設定上的關係，古魯斯是不會在這處出現的，因為他一向是隊伍中HP較高而適合用作擋箭牌的人物，所以這一戰或會花你一定的時間才能完成。

打敗敵人後，菲力被比利等人追至山崖邊無路可逃，結果他因為想撒謊來騙柏古，被他一腳踢了下海，最初柏古是不想去救菲力的，但當發現菲力原來不懂游泳正沉往水中時，終於知道非救不可，不過到達海灘時卻只見到比利當日曾見過的神秘少女小琪，菲力被她救了後已經沒有甚麼大礙，當他知道比利是小琪的朋友後，為了報答救命之恩，決定帶眾人去找古魯斯。











TEXT:J.J　ILLUSTRATION:小虎



BY:J.J

五種陣形之特徵



橫列陣
移動力2、最基本的陣形，移動力一般，弱點是可被前方的敵人攻擊旗艦



鶴翼陣
移動力1、可提高各艦在攻擊時之攻擊力，但移動速度很慢，弱點是左後及右後方



方矢陣
移動力3、重視移動力的陣型，但回避能力會稍被降低、弱點是整個後方



矩形陣
移動力1、擁有最堅固防禦力的陣形，但移動力很低，弱點是正後方



輪形陣
移動力1、對戰機時最適合的陣形，另外若有空母時亦必須用這陣形才可放出艦載機，除正前及正後方外均是弱點

PS
SLG MEM

製造商：GLAMS
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

戰鬥畫面的看法

1.國籍：該艦之國籍
2.艦隊名：該艦所屬之艦隊名字
3.陣形名：該艦所屬艦隊現時所採用之陣形名字
4.艦種：該艦所屬之類型
5.耐久力：該艦現時之耐久力
6.武裝之狀況：該艦所裝備之武裝現時之狀態
7.艦之狀態：該艦本身現時之狀態
8.配置圖：艦隊所採用之陣型及該艦之位置
9.武裝名：該艦所擁有之武裝名稱



遊戲過程

整個遊戲一共由20話構成，每一話則再會分為故事部份及戰略SLG部份，SLG部份時，你要先進行艦隊的編制，然後才正式開始戰鬥，戰鬥中獲勝便可繼續下一話的故事，但戰敗的話是會GAMEOVER的。

戰鬥過程

這遊戲的戰鬥採用回合式的方法來進行，在每回合開始時，首先是由艦載機行動，有空母而又選用了輪形陣的部隊可放出他們的艦載機，當選定目標後，這些機隊便會自動飛向目標發動攻擊(移動路線及攻擊過程均是自動的、但要小心戰機的移動力有限、若目標太遠是沒意義的)；接着是砲艦攻擊，最後才會開始一般艦隊的行動及攻擊順序。

各艦隊在一回合中的行動順序，是採用了一種不規則的方法來決定的，每回合開始時，畫面右方會出現一列行動咭，上面的圖案分別代表了敵方、己方或是指定艦隊，由於行動的順序基本上是有跡可尋，所以若能掌握各行動咭的意義，便能大概對每回合的過程有心理準備。



當行動咭指示到你的艦隊行動時，該部隊會先進行索敵，確定一定範圍內有沒有敵方艦隊，跟着你便可按該艦隊現時隊形所有的移動力來移動，若在移動後有敵人在射程內則可開始攻擊，簡單來説，只要一支艦隊的旗艦被擊沉便會馬上被消滅，但大部份隊型均是不能一開始就向旗艦攻擊的，遇上這種情況時，便要繞到特定的位置才能攻擊旗艦。

陣形情報畫面的看法

1.配置圖：陣形的外觀
2.名稱：陣形的名字
3.移動力：艦隊的基本移動力
4.特徵：追加能力等資料



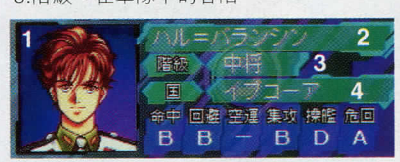
艦艇情報畫面的看法

1.外觀圖：艦艇的外觀
2.名稱：該艦的名字
3.耐久力：該艦的HP
4.防禦力：該艦裝甲的防禦能力
5.回避力：該艦在受到攻擊時的閃避能力
6.武裝：該艦所安裝了的各種武裝
7.其他：各種追加能力



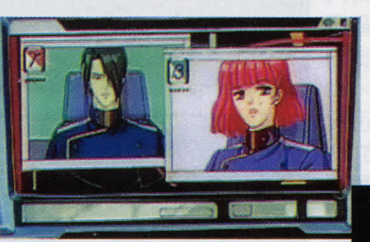
人物情報畫面的看法

1.面孔：人物的相貌
2.名字：該人物的全名
3.階級：在軍隊中的官階
4.國：所屬國籍
命中：運用武器時之命中力
回避：受到攻擊時之回避力
空運：對空母的運用能力
集攻：武器的集中攻擊度
操艦：對艦隊的運用技術
危回：危機回避能力



第 1 話
謎之巡洋艦

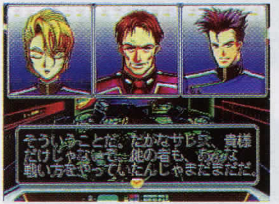
這天，伊布哥亞士官學校正在進行模擬實戰，哈魯、巴扎米及亞蒂娜三人編在一組，而烏爾夫、沙尼斯及伊莉娜則在另一組，這時會馬上進入備戰畫面，不過各項設定均是不能改動的；到了戰鬥畫面後，羅札斯教官會向雙方講解戰鬥規則，你只要將對方的艦隊全滅或是只將旗艦擊沉均可獲勝，而巴札米則告知巴魯對方多數會採用直線移動的。





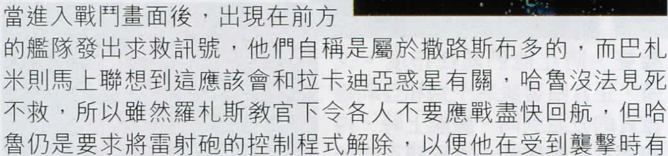
由於對方也是只有三艘艦，所以先開火的一方會有利得多，而在戰鬥結束後（在下是取勝了的），羅札斯正想叫哈魯帶領各人回航時，通信回路卻出現了干擾，一支神秘部隊以空間轉移的方法出現在前方的宙域，而且伊莉娜更測定出這是不規則移動，於是哈魯即時下令各人撤退。







第 2 話
初陣



由於伊莉娜等人的加入，哈魯的部隊數目增加了一倍，不過這一戰仍是不能作艦隊編制的，當進入戰鬥畫面後，出現在前方的艦隊發出求救訊號，他們自稱是屬於撒路斯布多的，而巴札米則馬上聯想到這應該會和拉卡迪亞惑星有關，哈魯沒法見死不救，所以雖然羅札斯教官下令各人不要應戰盡快回航，但哈魯仍是要求將雷射砲的控制程式解除，以便他在受到襲擊時有自衛能力。

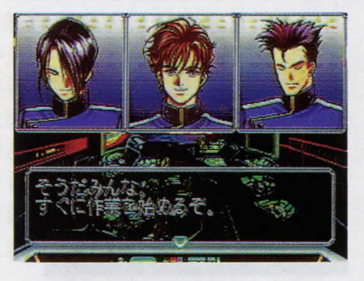
這一戰的對手是一支由四艘戰艦組成的艦隊，而你的任務則是要在他們擊毀求救中的艦隊前消滅他們，當戰鬥結束後，伊莉娜向哈魯表示對方似乎並沒有拿出真正實力，只是哈魯現在要盡快救人，沒有時間去想那麼多了。







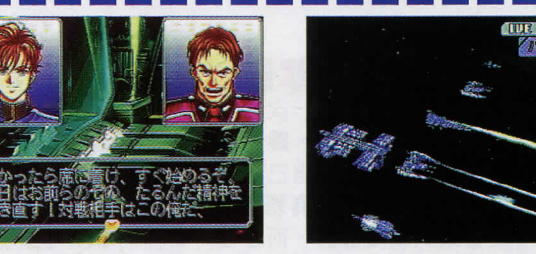




第 3 話
激動之預感

經過了這次突發事件後，哈魯他們都成為了傳媒爭相報道的對像，但他們亦明白到這總比因不服從命令而上軍事法廷要好；這時哈魯提醒各人要快點到模擬室，否則便會惹來羅札斯教官不滿，果然羅札斯對於哈魯等人的遲到很生氣，而這天他更要親自和哈魯等人進行模擬練習。







羅札米所用的部隊是以空母為旗艦的，不過就只能派出一支機隊，所以實際上戰力很有限。當戰鬥結束後，羅札斯突然通知伊莉娜及烏爾夫，他們所屬的布度．戈荷發出了命令，要所有在伊布哥亞士官大學的學生強制歸國。

終於也到了出發的日子，烏爾夫在最後一刻改變主意，從船上跳了下來決定留下，但伊莉娜就回到了自己的國家……





第4話 畢業試



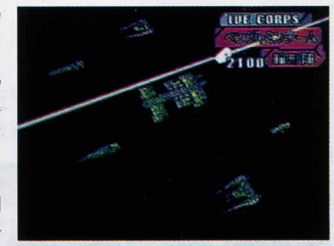
伊莉娜回國一段日子後，哈魯來到了烏爾夫的房間問他以後的去向，他因為仍然保有布度．戈荷的國藉，所以不能參加畢業試，而他本身則打算留在士官學教當一名教官，哈魯亦覺得這是個不錯的選擇，而烏爾夫亦預祝哈魯在畢業試中能取得好的成績。





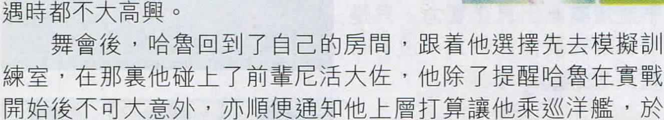
畢業試的形式是採用4人為一小隊的方法來進行，哈魯要先後和亞蒂娜、沙尼斯及巴扎米的部隊交戰，並在這裏取得一定以上的成績才可，當戰鬥結束後，羅扎斯教官表示要留待加上各人的筆試成績才能知道總成績如何。不久之後，伊布哥亞的百周年記念典禮正式舉行，而畢業試中取得首位的學員則成了全體學生的代表上台演説。







第5話 初任務



在百周年記念典禮的舞會上，哈魯從巴扎米的口中得知伊莉娜的故國布度．戈荷入侵了拉卡迪亞惑星，所以當大家想到回到自己回到故國後有可能會和伊莉娜在戰場中相遇時都不大高興。



舞會後，哈魯回到了自己的房間，跟着他選擇先去模擬訓練室，在那裏他碰上了前輩尼活大佐，他除了提醒哈魯在實戰開始後不可大意外，亦順便通知他上層打算讓他乘巡洋艦，於是哈魯便馬上走到宇宙港看看會否找到屬於自己的艦，卻不小心和一位女孩子撞過正着，這女孩名叫亞莉絲雅，原來她也是前來看看自己首次執行任務時所乘的艦的，跟着遊戲會進入戰略部份，若和之前的版面相比，所用的艦種是明顯地減弱了的，不過就不再是稱為練習艦了。



這一戰的任務是調查附近有沒有撒路斯布多叛軍的艦隻，防止他們前往布度．戈荷，正當哈魯説想不到和亞莉絲雅真的分派到同一艘艦上時，得知兩支敵艦隊和一支國藉不明的艦隊正在附近交戰，於是便前往助戰，獲勝後，密西偉靈的根達巴中將來電多謝哈魯的協助，但亦表示就算哈魯不來亦一樣可以擊退敵人的。





第6話 撒克衛要塞奪回作戰

這天，辛迪殊軍要進行一次撒克衛要塞奪回作戰，而哈魯則被選作後援部隊的指揮官，跟着他來到了宇宙港看看戰艦的整備情況，然後便打算回到自己的房間休息，原來他的同學史國來了找他，通知哈魯將會有新艦配備到他的艦隊。

跟着便會來到戰略部份，而艦種方面亦的確是增加了一艘戰艦，所以應馬上將旗艦換成戰艦，以提高生存機會。當戰鬥開始後，會需要同時和三隊敵艦作戰，這時應盡力迴避，因為到第一回合結束時，會有另一支部隊出現在戰場上，原來撒路斯布多的拉美斯中將帶同一支由七艘艦組成的艦隊前來投奔迪殊國，哈魯於是將通信線路接駁至莫頓將軍那邊，他指示哈魯要在保護這七艘艦隻的同時與它們合力撤退，最後雖然成功將要塞攻下，但卻被凱頓將軍逃脱了，於是哈魯亦將艦隊駛往這剛被攻下的要塞中。





到達要塞後，哈魯得知拉美斯是因為不忍看見國民生活艱苦而發起革命的，而他更介紹了一位名叫瑪莉亞的少女當哈魯的秘書。









第 7 話 要塞攻防戰

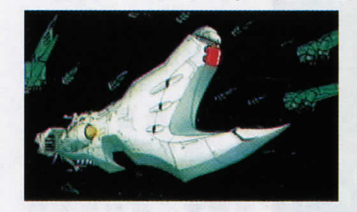




雖然辛迪殊軍暫時是攻下了撒克衛要塞，但敵人亦已準備好前來將要塞奪回，因此駐留的部隊要全軍出擊，以求令敵人再沒有可反擊的力量。這一戰的敵人共有兩支部隊，其中一支更擁有空母助陣，不過他們的戰機並不能在第一回合開始前到達攻擊範圍，所以應最少在第一回合內攻擊這支艦隊，這樣便差不多已經可算是得到勝利了。



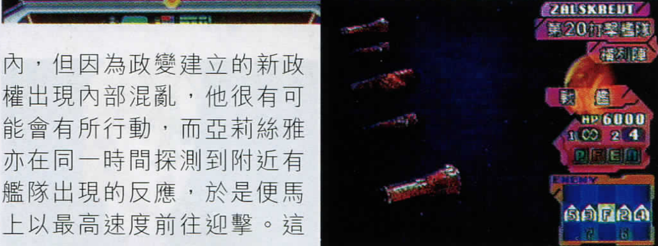
不過，當戰鬥結束後，莫頓將軍卻傳來了一個壞消息，原來亞蒂娜在新杜魯瑪區域的戰鬥中陣亡了，而且更有消息説襲擊她的艦隊是由伊莉娜率領的，各人對此事都感到很傷心，特別是打算和亞蒂娜結婚的巴札米更表示絕對不會原諒伊莉娜的，倒是沙尼斯卻抱着相反的態度，這不但惹來眾人的反感，亦令他決定離開部隊……





第 8 話 惑星古斯包圍戰

回到艦上後，哈魯仍是很在意伊莉娜的事，倒是瑪莉亞鼓勵哈魯要對自己的朋友有信心才可，這時莫頓將軍給了他一個新任務，原來先前逃走了的凱頓將軍雖然一直潛伏在附近的古斯惑星內，但因為政變建立的新政權出現內部混亂，他很有可能會有所行動，而亞莉絲雅亦在同一時間探測到附近有艦隊出現的反應，於是便馬上以最高速度前往迎擊。這時艦種之中應已追加了補給艦，若各位認為有必要的話不妨加在部隊之中。這一戰的對手是兩支由5艘艦組成的艦隊，問題應該不大，不過在戰勝之後，瑪莉亞卻發覺對手之中並沒有凱頓旗下精鋭的第十三艦隊，於是便馬上推測到是中了敵人的調虎離山之計。





第 9 話 追擊！凱頓艦隊

就在上一戰剛結束的同時，莫頓將軍以緊急通信告知哈魯凱頓所在的艦隊已成功離開了古拉惑星，由於哈魯的艦隊和該艦隊最為接近，因此便要求哈魯前往追擊，雖然瑪莉亞極力勸止，但哈魯最後仍決定在沒有補給的情況下出動。

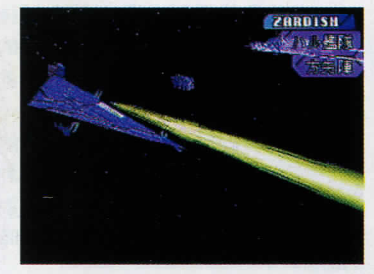




這一戰的特點是艦隊會保持在上一戰結束時的狀態，若在上一版有某些艦隻的武器被毀了或彈藥射光了的話，除非你保有完好的補給艦，否則是不會作出修理或補給的，至於對手則是橫列艦隊及空母艦隊各一，由於戰鬥開始時雙方相隔頗遠，所以不妨利用第一回合來攻擊敵方的艦載機，這樣便可減輕第二回合開始時的損害。

戰鬥結束後，哈魯亦明白到艦隊餘下的戰力已經很有限，本來是想讓大家休息一會的，但這時亞莉絲雅卻發現在後方突然出現了敵方的艦隊……





第 10 話
悲劇之鬥將

當敵艦隊完成了空間轉移後，亞莉絲雅確定了這是屬於布度．戈荷的艦隊，並推測到這是由於凱頓和布度．戈荷合作，所以他們才派艦隊介入戰鬥；前來襲擊的是一支空母部隊，就在哈魯成功將這部隊旗艦的耐久力減至一半時，這旗艦竟向哈魯發出通訊，原來艦內的人正是亞蒂娜的父親杜魯夫將軍，他對於女兒比自己更早戰死後，還要被伊布哥亞及他的故國基尼斯列特作為提高戰意的宣傳品感到極度的不滿，於是便決定投靠布度．戈荷，讓世人看見女英雌的父親竟是背叛者，藉以作為一種報復的手段，但瑪莉亞卻看出杜魯夫其實只是想找一個戰死的場所，而且亦令他明白到這做法只會令亞蒂娜無法安息，杜魯夫聽後亦感到自己是做錯了，於是在自殺之前將凱頓旗艦的弱點說了給哈魯，而哈魯亦決定要和凱頓作一了結。







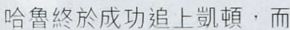


第 11 話
死鬥！拉美斯與凱頓

在凱頓的旗艦內，他已發現了哈魯艦隊的踪影，但他卻對這支經連場戰鬥後傷痕累累的艦隊沒甚麼興趣，打算提高速度將他甩掉算數，不過哈魯卻不肯放棄，決定利用極度危險的「青蛙跳」連續空間轉移來追上凱頓。



哈魯終於成功追上凱頓，而凱頓亦不得不前往迎戰，這時拉美斯的艦隊剛好趕到，因此得以和哈魯共同作戰（但要注意他所率領的是一支NPC艦隊，操縱權並非是在你手上）；凱頓所率領的，正是瑪莉亞曾提起過的第十三艦隊，不過因為劇情關係，這時他的旗艦是不會受傷的，所以各位大可省掉攻擊旗艦來盡快將戰鬥結束的想法，專心將其他艦隻逐一擊毀。



當凱頓的艦隊只剩下旗艦時，拉美斯本來是想他投降算了的，但凱頓卻決心戰至最後，這時哈魯記起杜魯夫臨死前的話，利用凱頓旗艦回轉性能較差的弱點將他打倒了。在布度．戈荷那邊，伊莉娜和她的爺爺烏魯希用餐時，亦收到了凱頓戰死的消息，當伊莉娜知道那艦隊是由哈魯所率領時，則似乎顯得有所動搖……

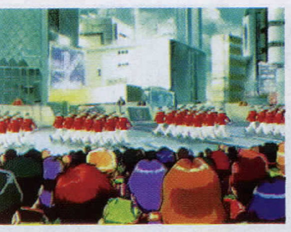






第 12 話
白色閃光

撒路斯布多的內亂總算是平定下來了，拉美斯因為要當上新政權的軍務大臣而要回國，而隨着布度．戈荷的參戰，上層決定將這次戰役中功勞甚大的哈魯連升兩級成為准將。就在哈魯打算回到房間收拾一下物品時，再次遇上了他的朋友史國，他問哈魯是否知道瑪莉亞回到故國的事，原來她對主角是頗有好感的……







當哈魯的艦隊進入巡航宙域後，突然收到了辛迪殊軍α艦隊的求救信號，哈魯只知襲擊部隊的敵人有着「白色閃光」的外號……從這一戰開始，哈魯可指揮的艦隊會增至兩隊，雖說可開始利用空母來編隊，但由於這種艦對整支艦隊的影響很大，而且這時的艦數仍少，所以亦並非必須加入它的。另一方面，各位會發現戰艦之中會追加了一艘當各位最初開始遊戲時特別改名的特殊戰艦，它的耐久力及武裝均是最高級的，所以是絕對要將它作為旗艦使用的。



這一戰要對付的敵人共有兩隊，其中「第1高速打擊艦隊」即是伊莉娜旗艦所在的部隊，而同樣地因故事的限制，她的旗艦在這一戰中是不會受損的，在攻擊時應注意這一點，但即使只剩下旗艦也好，伊莉娜也會留待至該回合結束後才會撤退，但對哈魯來說，這戰果就已如同戰敗一樣……





第13話
發動！鐵槌作戰



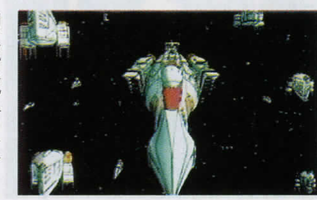
在基地的走廊上，哈魯遇上了同樣已升任為准將的巴扎米，他認為哈魯是因為在戰鬥中想着伊莉娜的事才會導致上次的戰敗，跟着兩人來到了作戰會議室，莫頓將軍向各人解釋這次亞歷士要塞攻略戰的內容：辛迪殊及基尼斯列特的聯合軍會從三方面向要塞進攻，A隊是陽動作戰（即聲東擊西）部隊，任務是擊破敵人的防線掩護本隊的突入，其危險程度及難度均是最高的；B隊是主隊突入的先鋒部隊，雖然所對付的只是已被A隊削弱的敵人，但因為會直接受到要塞的攻擊，因此危險程度也是很大的；餘下的C隊是向要塞背面作奇襲攻擊（偷襲），雖說是向敵人兵力較薄弱的背面攻擊，但亦隨時會發生難以預計的事情。這時莫頓將軍會讓你自由地選擇負責當哪一個部隊，而在下則選了當難易度最高的「陽動部隊」。







戰鬥開始後，巴扎米的部隊中，部隊中，定的限雖然會算進你的移動但他的移動仍會有一制，不過，這一戰最麻煩的地方還是要一口氣對付六支敵部隊，所以直接攻擊敵旗艦會較為化算，而在你擊敗其中的四支部隊後，哈魯想進一步掃蕩敵人時，卻收到後援部隊的求救訊號，知道他們正在和外號「白色閃光」的伊莉娜艦隊在交戰中，於是巴札米決定留下來應付餘下來的敵人，讓哈魯前往支援。



第14話
哈魯與伊莉娜、再度激戰！

在伊莉娜艦隊那邊，她剛剛消滅了一支辛迪殊的部隊，但就連她的部下亦對司令部要以敏捷著名的她們據守在同一地點感到不滿，而伊莉娜則已預感到會在這場戰鬥中落敗，開始叫部下們考慮逃走或投降的事，不過哈魯的艦隊就已在這時出現了，於是她只有先前往迎擊再算。



這一戰伊莉娜的旗艦仍是處於無敵狀態，在攻擊時只要毀掉旁邊的艦隻便可，至於事件部份則同樣會在這艦隊只剩旗艦結束一回合時才會發生，這時因為莫頓將軍要求哈魯的艦隊前往支援前線，因此他便停止了進一步的攻擊而離開，留下來的伊莉娜估計要塞很快便會失守，於是亦決定繼續留下來協助即將會撤退的友軍，就在這時，主星派來的新任中將積列特突然闖進這作戰宙域來與他打招呼，只是伊莉娜一眼就認出這人其實就是沙尼斯，原來他所屬的馬積士國雖然表面渴望和平，其實一直也暗中令戰鬥長期化以坐收漁人之利，而且他似乎對伊莉娜的事知道很多……



第15話
烏魯希·苗拉 暗殺計劃

亞歷士要塞攻略戰結束後，由於哈魯等人卓越的戰果，令評議會再度有建立伊布哥亞和平艦隊的念頭，而辛迪殊軍上層不但打算讓哈魯的艦隊到那時候編成其中一支部隊，亦決定了將哈魯升為中將。

當哈魯離開了房間後，他在要塞中遇上了巴扎米，巴札米知道哈魯曾再次和伊莉娜交手後，要求他再次承認並沒有在戰鬥中留手，而哈魯亦向他保證自己已是全力以赴，只是因為莫頓將軍的命令才導致不分勝負，另外據巴扎米那邊的資料所得，布度．戈荷的內部亦似乎有不穩定的情形，雖然不知道伊莉娜是否其中的一份子，但就有着會將領導者烏魯希暗殺的傳聞。





這一戰的任務主要是掃蕩出現在亞歷士要塞附近的四支敵艦隊，然而在戰鬥結束後，巴札米卻突然傳來布度．戈荷發生了內亂的消息，本想暗殺烏魯希的伊莉娜早就被人發覺，暗殺行動失敗之餘，她的副官更為了保護她離開而送命。





第 16 話 再會



回到亞歷士要塞後，哈魯和巴札米談到關於伊莉娜的事，現時她仍是生死未卜，而巴札米雖然可理解她的所作所為，但卻沒有辦法原諒她，為了改變話題，他提意和哈魯一起前往宇宙港迎接某位前輩，最初哈魯亦不明白為何要兩位中將級人物前往迎接這人，但當這人出現後他便馬上知道是甚麼一回事了，這位新到任的人正是當日伊布哥亞的教官羅札斯，之後哈魯在展望室那邊竟遇上了瑪莉亞，原來隨着撒路斯布多的參戰，她亦再次踏上戰場，而且她這次更聲言不會再離開哈魯身邊的。



哈魯本來是因為接收到求救訊號才趕往現場的，但當到達後卻不見任何友軍，這時沙尼斯的艦隊突然出現，更向哈魯的艦隊襲擊，不過你就必須將敵旗艦以外的敵艦逐一擊毀才可（總之敵旗艦是不會受傷的），當沙尼斯撤退前，他會留下一枚特製的飛彈才離開，而內裏則裝着一條伊莉娜的錄音聲帶，表明了她是為了策動這次叛亂才回到布度・戈荷的。







第 17 話 叛軍救出作戰

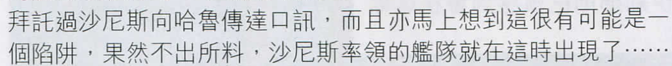
回到基地後，莫頓將軍亦向哈魯提到有關布度・戈荷內亂的事，而因為他們對事情的真相不太清楚，因此便叫哈魯率領艦隊前往調查，而剛與哈魯重遇的瑪莉亞則成為了哈魯專屬艦的艦長，雖然巴扎米因個人理由而不希望參與這次行動，然而他還是在出發前的最後一刻趕到。

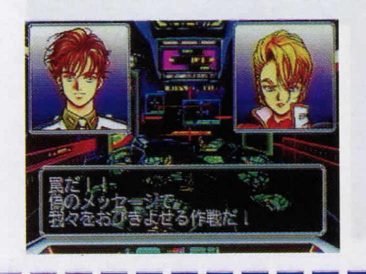


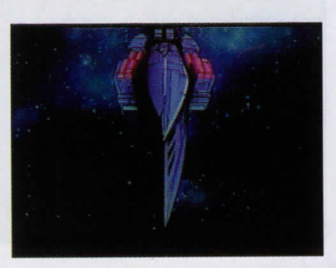
當哈魯他們趕到現場時，發現伊莉娜的艦隊正在和6支敵艦隊交戰中，較為安心的是伊莉娜的旗艦是不會在戰鬥中受損的，所以拯救行動亦不用進行得過份勉強，當進入攻擊區域時，可首先選一些已被伊莉娜艦隊傷了旗艦的部隊來攻擊。



激戰過後，總算是將伊莉娜的艦隊救出來了，但她卻否認有拜託過沙尼斯向哈魯傳達口訊，而且亦馬上想到這很有可能是一個陷阱，果然不出所料，沙尼斯率領的艦隊就在這時出現了……







第 18 話 成為神的男子



沙尼斯出現後，他先利用通信器和哈魯打個招呼，他說是因為烏魯希的野心和他的計劃相同，所以才會幫助布度・戈荷的，在他的理念中，現時的伊布哥亞根本就不能超越大國的控制，是一種錯誤的發展，為免遲早令人類滅亡，他認為有必要將銀河國家群徹底破壞至以惑星為單位的程度，才能創造出真正的和平，而哈魯等人則要成為這改變下的祭品，伊莉娜及巴扎米聽後，決定要和哈魯合力先將沙尼斯打倒。

這一戰的特點除了是要維持上一戰結束時的狀態外，四支敵艦隊在開始時更已是從近距離包圍着你的，所以若然不能在初期先滅掉其中一兩隊，那麼對方便很容易從友軍艦隊的死角開火，直接將旗艦擊沉而消滅整支艦隊。

當沙尼斯的部隊被你全滅後，烏魯希那邊亦很快得知了這個消息，不過他並不急於再度派兵追擊，因為他對自己的實力有着絕對的信心……





第19話
伊布哥亞和平艦隊

當哈魯他們回到基地後，巴扎米去了伊莉娜的房間找她，伊莉娜開門後，巴扎米竟然用槍來指向她，不過他亦明白到即使殺了她亦於事無補，於是便叫她合力創造出一支真正的和平艦隊來作為對沙尼斯及亞蒂娜的補償。

另一方面，莫頓將軍通知哈魯，評議會已認可設立伊布哥亞和平艦隊來解決這次紛爭，更決定了由哈魯當第一任艦隊指揮官，至於這艦隊日後的去向，則要看這次事件的解決手法了。



進入戰略部份後，各位要先將艦隊作一次大重組以編出第三支部隊，由於部下數目是剛好足夠你分成三隊的，所以有較佳能力值的部下應盡量編在較上級的艦種以免浪費。這一戰的對手共有8隊艦隊，而已方連同哈魯本身的三隊在內則有三隊，值得注意的是羅扎斯教官的艦隊不會在你指揮下行動，然而他的旗艦卻是不會在這一戰中受傷的，利用這特點才能保存實力應付下一版的戰鬥。另一方面，當第二回合結束時，哈魯曾在第5話救過的根達巴中將會率領艦隊從圖版右下方出現，這支艦隊的攻擊力比哈魯的主隊還要高，可幫上不少忙。

當布度．戈荷的艦隊被消滅得七七八八時，烏魯希終於出動，他乘坐着超巨大戰艦出現在戰場上，單是其出現時產生的空間異常，便已令不少艦隻被毀掉了……



第20話
激戰之後……



烏魯希的艦隊出現後，先和哈魯打了個招呼，他以羅馬時代來比喻自己，聲稱要利用布度．戈荷強大的國力及自己強大的支配力來為銀河帶來和平，更說這才是伊布哥亞真正的理想姿態，跟着雙方的戰鬥正式開始，這時你要先和烏魯希旗下的四支親衛艦隊交手，至於烏魯希所乘的超巨大戰艦在這時是不會受傷的，而在攻擊時則不妨利用伊莉娜及羅扎斯的艦隊，因為他們的旗艦同樣是無敵的。

當你將數支親衛艦隊擊滅後，烏魯希會發射超巨大戰艦的主砲，這時羅扎斯會替哈魯擋了這一砲，而他更將自己的旗艦撞向烏魯希，雖然未能同歸於盡，但亦成功破壞了超巨大戰艦的護罩。



最後之戰現在要開始了，面對防禦力達2000的超巨大戰艦，導彈攻擊似乎是較有效的攻擊方法，至於爆機畫面方面雖然要應生產商要求無法刊登，但各位只要照這攻略的過程玩的話，便會到達最佳結局的了(三種結局分別是GOOD END、BAD END及WORSE END)。



艦艇資料一覽表

艦種	耐久力	防禦力	回避力	武裝	其他
戰艦	6000	1000	10%	重離子砲、大型飛彈、對空雷射	–
巡洋艦	5000	800	20%	離子砲、雷射彈、對空雷射	–
驅逐艦	2000	600	25%	雷射彈、大型魚雷、對空離子砲	對戰機命中率+10%
飛彈艦	4000	400	20%	大型飛彈、雷射彈、對空飛彈	–
砲艦	3000	600	15%	等離子砲、對空雷射	–
空母	6000	400	10%	雷射彈、對空雷射	配備戰機隊
光子艦	4000	200	20%	光子魚雷	艦隊用能量盾
補給艦	2000	200	10%	雷射彈、對空雷射	–
戰鬥機	400	0	40%	雷射砲、航空魚雷	–

武裝資料表

名稱	攻擊力	射程	命中率	特殊能力
重離子砲	2000	3	90%	20%會心之一擊
離子砲	1600	2	100%	–
雷射砲	400	1	110%	–
雷射彈	1000	2	100%	40%機械故障
對空離子砲	500	1	100%	–
大型飛彈	2400	3	70%	30%火災
對空飛彈	400	1	80%	–
大型魚雷	1600	2	70%	60%火災
光子魚雷	3000	3	60%	40%會心之一擊
航空魚雷	1200	1	60%	–
等離子砲	2000	6	25%	–

人物能力修定一覽表

等級	命中力	回避力	空母運用	集中攻擊	操艦技術	危機回避
S	+30%	+25%	3編隊	+500	+行動咭1枚	50%
A	+25%	+20%	2編隊、對空命中+5%	+400	+2格	40%
B	+20%	+15%	2編隊	+300	+1格、對空回避力+5%	30%
C	+15%	+10%	1編隊、對空命中+5%	+200	+1格	20%
D	+10%	+5%	1編隊	+100	對空回避力+5%	10%

ELFIN PARADISE

另類 TAMAGOTCH「養蛋仔」遊戲！

近期香港流行一種玩意，就是養一隻叫TAMAGOTCHI的電子雞仔蛋，「牠」是被放在像蛋一樣形狀的東西內，養的人每天要餵牠、和牠玩、帶牠上廁所等等。如果主人待牠好，牠便馬上做出可愛趣怪表情；待牠不好，牠便馬上發脾氣。在成長的每個階段也有不同的表情、形態，另外，隨著不同主人的不同飼養方法，所養出來的「雞仔」也有所不同：：

但，如果養的是真正「妖精蛋」又會如何呢？





文：妖精培育師「Mr. 阿三」

五位「Miss 妖精」



CINNAMON～
「熱情」的妖精
屬性：火



JASMINE～
「溫柔」的妖精
屬性：水



ITRON～
「感性」的妖精
屬性：光



MINT～
「自信」的妖精
屬性：風



ROSE MARY～
「好奇心」的妖精
屬性：花

故事的序幕

主角是位正處於留級邊沿的美術系專門學校學生，某天意外地遇上了五位從天上而來的「妖精」，拜托身為故事的主人翁的你去培育「妖精蛋」。在未來的一年時間中，一邊要預備畢業論文、完成學業，另一邊又要照顧妖精成長，逗她開心。你能做得到嗎？

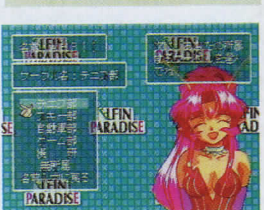


開始的時候……

先輸入主角的名字，按下「R2」及「L2」可以選擇英文及日文。完成後，再選擇你所喜歡參加的「學會」，揀好了就正式進入遊戲。

ELFIN PARADISE
初めから
続きから
環境設定
©Ask Kodansha Co.,Ltd.1997





有禮物送！

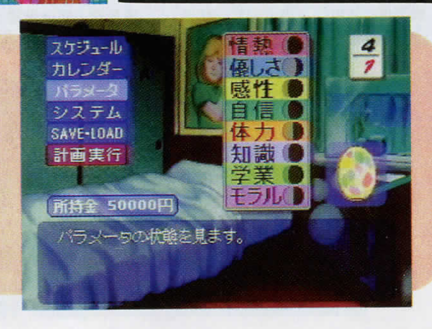
在《ELFIN PARADISE》的初回限定版中，會隨遊戲附送「聲優INTERVIEW」CD一枚及PLAYSTATION遊戲記憶卡專用貼紙一大張。

PS
SLG MEM

製造商：ASK講談社
發售日：4月25日
價格：6800日圓

基本系統

1. 指令～決定主角一週內行動，及能夠確認主角的現今狀況。
2. 所持金～表示主角現在所持金額。
3. 日曆～上面是月份，下面是日期。
4. 「妖精蛋」視窗～共分為四階段：卵、嬰兒、繭、妖精。



各項指令

SCHEDULE（スケジュール）

在每一個星期天的晚上，都要為主角安排未來一星期的生活作息。可以在SCHEDULE（スケジュール）內的指令表來選擇不同的科目上課、參與同好會活動、兼職賺取生活費、甚至休息。而在假日亦有不同的指令安排，包括外出遊玩、跟妖精對話、觀察「妖精蛋」……不等。以下是SCHEDULE內各指令的介紹及能力值不同影響：



同好會（サークル）

於平日及假日出席各學會課外活動。在遊戲開始選擇參與的同好會，其實可於每次決定出席時隨意改變。只須先取消之前所選的同好會（スケジュールがキャンセル）或選擇不參與任何同好會（入らない）就可以了。而可供參與的同好會總共分為五部，分別為「網球部」（テニス部）、「滑雪部」（スキー部）、「自動車部」、「遊戲機部」（ゲーム部）及「漫畫研究部」（漫研）。



▲自動車部



▲ 網球部（テニス部）



▲ 遊戲機部（ゲーム部）



▲ 滑雪部（スキー部）

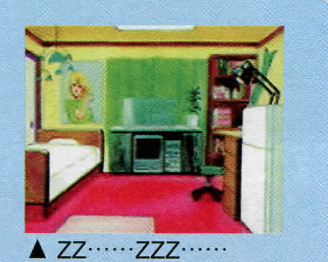


▲ 漫畫研究部（漫研）



休息

一項不分晝夜、在平日及假日均可進行的活動。上升能力值：體力。



▲ ZZ……ZZZ……



上課～必修科目

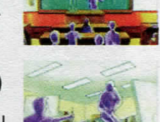
平日活動。每上一課會得1學分，要達至75學分才可正式晉級。上升能力值：「學業」、「知識」。





上課～美術理論

平日活動。上升能力值：「品行」（モラル）、「感性」。



上課～DESIGN設計（デッサン）

平日活動。上升能力值：「情熱」、「自信」等。

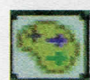




上課～基礎實習

平日活動。上升能力值：「學業」、「畫力」等。





上課～繪畫實習

平日活動。上升能力值：「情熱」、「知識」等。





上課～西洋美術史

平日活動。上升能力值：「知識」、「好奇心」等。





兼職（アルバイト）

賺取生活費及房租的唯一途徑，平日及假日均可進行。可分為「道路工事」、「便利商店」（コンビニ）、「設計師助手」（デザイン助手）、「畫材屋」及「人像素描」（似顔繪）五大類型兼職。各類兼職每次可賺取的金錢都不大相同，以「道路工事」所賺的較多，約7000～9500日圓，其餘工作大約於4500～5500日圓之間不等。





▲ 道路工事



▲ 畫材屋



▲ 便利商店（コンビニ）



▲ 設計師助手（デザイン助手）



▲ 人像素描（似顔繪）

外出遊玩（遊ぶ）

假日活動。可選擇不同的地點和人物一起前往，當然單獨一人也可以，但結果都是與妖精們一齊去，想靜一靜也不行了。要留意一下，部份的設施是要收取費用的。以下所列的是最慣常會出現的觀光點，可供各位參考之用。

公園
費用：免費




遊園地
費用：3000日圓

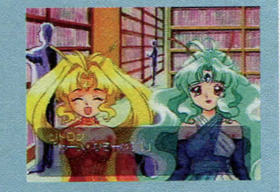




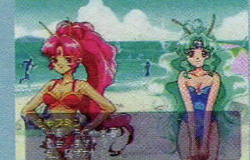
美術館
費用：1500日圓



圖書館
費用：免費

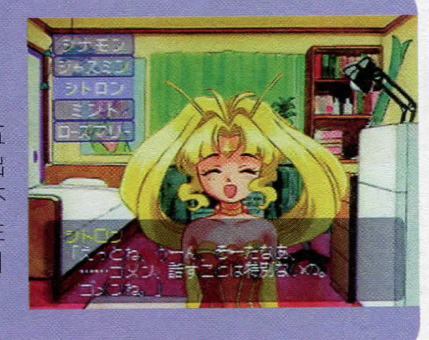



海
費用：5000日圓

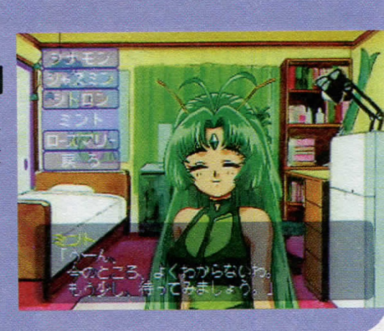
跟妖精對話

假日活動。在五位「Miss妖精」中選出一位來跟她對話，而不同的選擇會令妖精對主角的感覺及「妖精蛋」的成長有所影響。



觀察「妖精蛋」

假日活動。向五位「Miss妖精」聽取關於「妖精蛋」的近況。



CALENDER（カレンダー）

是本月的月曆，記錄了這個月份的各項事件及行程。



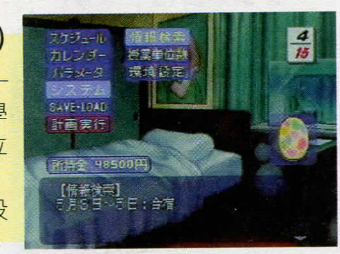
PARAMETER（パラメータ）

情熱
優しさ
感性
自信
体力
知識
学業
モラル

主角能力的平均數值，各項能力分別為「情熱」（熱情）、「優しい」（溫柔）、「感性」、「自信」、「體力」、「知識」、「學業」、「モラル」（品行）。而平均數值的高低會直接影響「妖精蛋」的成長，所以切勿自暴自棄。

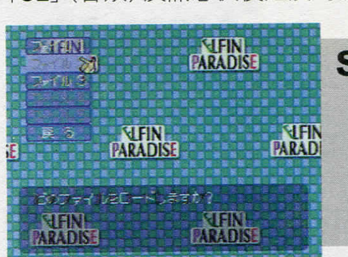
SYSTEM（システム）

在SYSTEM內有三項選擇——「情報檢索」是會告訴你有關學校的特別活動事項；「授業單位數」是表示要達到晉級的學分，及現在所取得之學分；「環境設定」則是「BGM」（背景音樂）、「SE」（音效）及訊息快慢速度的調校選擇。



SAVE-LOAD

遊戲記錄的取存。



計劃實行

定好「SCHEDULE」後，就在此安排實行。

「妖精蛋」的飼養基本法

基本上，就如養TAMAGOTCHI一樣，為了使「妖精蛋」快高長大，就要隨時留意成長中每一階段的變化。

▲第一階段——「卵」



在「妖精蛋」最初期階段，表面上是沒有兩樣的。

▲第二階段——「嬰兒」

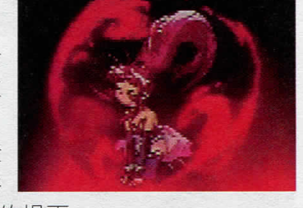


嬰兒妖精正式脱離靠蛋殼保護的階段，外表與一般小孩無異，只是頭上會長出觸角來，頭髮顏色亦會隨著你與五位妖精的關係密切程度，從而在顏色上有所改變。

▲第三階段——「繭」

正式進入「繭」的階段，會變成像花生一般的模樣，顏色變化與第二階段的情形相同，都是會因你與妖精們的關係密切與否而轉變，常與某一位妖精溝通的話，「繭」的色彩自然就會跟她一樣。

▲第四階段——「妖精」



最後階段，亦是最期待的一刻。新妖精誕生之日，亦是與五位妖精分別之時。在畢業禮的前夜，新妖精會破繭而出，成為「完全體」，而在HAPPY ENDING的最終部份，更會有新妖精對你回眸一笑的場面。

小小心得、小小忠告

在《ELFIN PARADISE》中，「妖精蛋」成長的好與壞，是會跟主角平日的行為舉止構成直接或間接關係。要怎樣才可將壞蛋變好蛋，好蛋變壞蛋？以下小小心得、小小忠告，給大家研究研究，希望對每位培育者都有一定用處。

按時交租～每月的月尾都要交20000日圓屋租，可以兼職賺取金錢。建議連續工作一段時間（一至兩星期），賺夠幾個月房租，之後就不用擔心，可以專心讀書了。



培養感情～每逢星期六、日，或公眾假期，不妨跟五位「Miss妖精」傾傾計，培養一下感情。不但隨時會有意想不到的事件發生，更可對培育「妖精蛋」有肯定的幫助，不要掉以輕心，知道嗎？



收足學分～初期要收滿75學分，方可有資格畢業。在學期開始時先將全部基要學分收滿，「學業」、「知識」等能力值不但會上升，並且會全滿。不用到學期尾聲才「臨急抱佛腳」。



能力要高～在PARAMETER（パラメーター）內會看到各項能力值的不同變化，要注意當要專修某一學課，與該科有關的數值自然會上升，但其他數值亦會相對地下降，所以應作出適當的調校，方可得到平均發展。



體力不「計」～在眾多能力值中，「體力」是唯一可隨時不分晝夜、在平日及假日均可進行提升的數值。但原來「體力」能力值多寡是不會影響「妖精蛋」的成長，就算能力值是「0」都不用強迫休息，所以還是花心機在其他能力值上更為有意義吧。



《ELFIN PARADISE》一定出現事件簿

下列所示的是由學期開始至畢業為止（即由「4月1日」至翌年「3月31日」），所有必定出現的事件，請留意備案，因某些事件是需要事先準備的（例如：錢！），所以要小心PLANNING。

4月份

4月1日～

▲新學期開學禮



▲遇見從天上而來的「妖精」，開始培育「妖精蛋」的故事

4月30日～

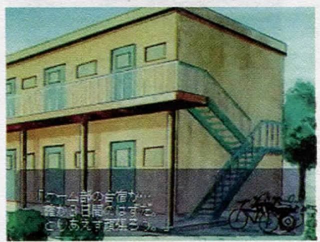


▲交房租，需付金額20000日圓

5月份

5月3-5日～





▲同好會「三日兩夜」宿營

5月31日

▲交房租，需付金額20000日圓

6月份

6月30日～

▲交房租，需付金額20000日圓





▲「妖精蛋」正式脱離靠蛋殼保護，進入「嬰兒」階段。

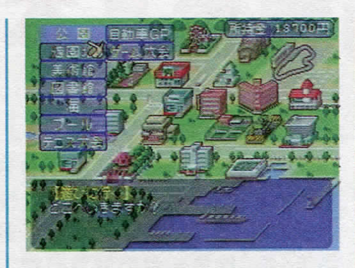
7月份

7月31日～

▲交房租，需付金額20000日圓

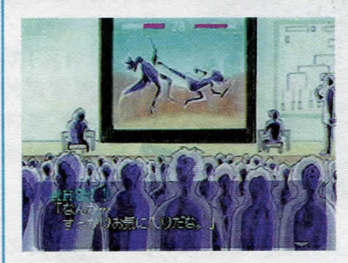
8月份

8月11-12日～

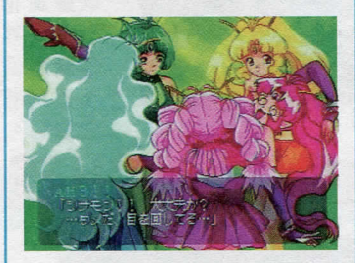


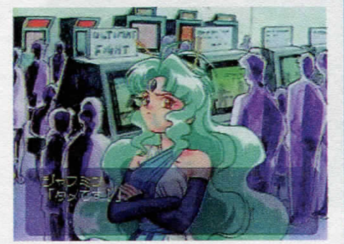














▲夏日樂逍遙——「SHOW TIME！！」(選擇「外出遊玩」出現)

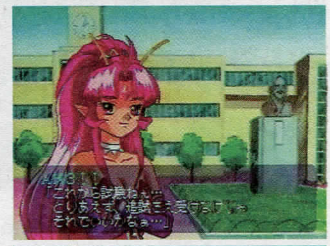
8月31日～

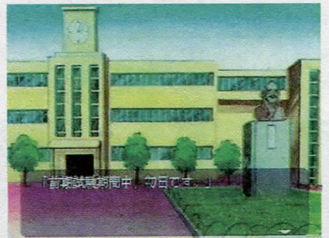
▲交房租，需付金額20000日圓

9月份

9月3日-7日～



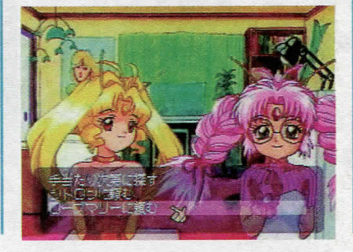


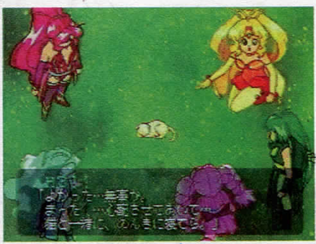


▲期中考試

9月15日～







▲「BB妖精」失蹤了！！

9月30日～

▲交房租，需付金額20000日圓

10月份

10月17-18日～









▲一年一度學園祭

10月31日～

▲交房租，需付金額20000日圓

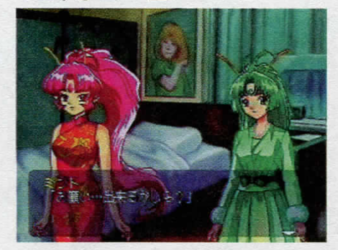
11月份

11月30日～

▲交房租，需付金額20000日圓

12月份

12月24日～



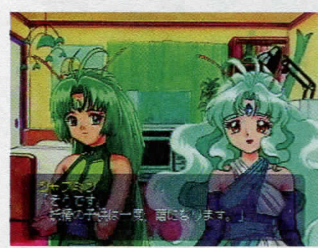


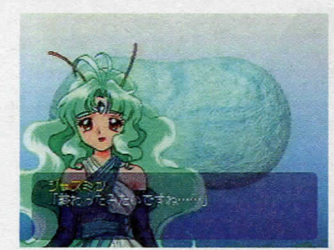




▲ 與喜歡的「妖精」一起共渡平安夜

12月31日～





▲ BB妖精結「繭」，正式進入第三階段

▲ 交房租，需付金額20000日圓

翌年1月份

1月1日～











▲ 新年，與妖精們往神社參拜

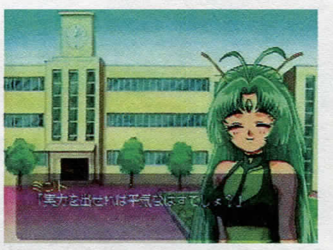
1月31日～

▲ 交房租，需付金額20000日

翌年2月份

2月4-8日～





▲ 期末考試

2月14日～





▲ 情人節，會收到對主角有好感的妖精所送的「情人朱古力」

2月28日～

▲ 交房租，需付金額20000日





▲ 新妖精破繭而出，到達最後成長階段

翌年3月份







▲ 最後的畢業禮，正式與妖精們分別

HAPPY ENDING or BAD ENDING

若能成功讓「新妖精」有好的成長，在HAPPY ENDING的最終部份，更會有新妖精對你回眸一笑的場面。不然的話，就只有「妖精們」的責備，和看不見「新妖精」的 BAD ENDING。所以想有好結果，就要努力啊！





COMMAND & CONQUER

遊戲方法

相信有玩過《COMMAND & CONQUER》這遊戲的朋友一定是已擁有電腦的了，因為這遊戲早已在電腦之中出過了，而已受到一致的好評，這次在「SEGA SATURN」和「PlayStation」之中推出，可以說是眾望所歸。

《COMMAND & CONQUER》這遊戲的遊戲方法非常簡單，在每版的開始之時，玩者會聽到指揮官在解釋每次的任務，玩者必定要依從這指揮官的指示，完成該版的行動，不過，每版的行皆有不同，有的要殲滅敵軍；有的要殲滅特別的敵人；還有其他不同類型的任務，數不勝數。為了要完成任務，玩者是要利用手上不斷提升的軍力，以及日新月異的軍事建設，與及千變萬化的武器，務求要將敵人置諸死地！



製造商：VINGER INTERACTIVE
發售日期：發售中
售價：5800日圓

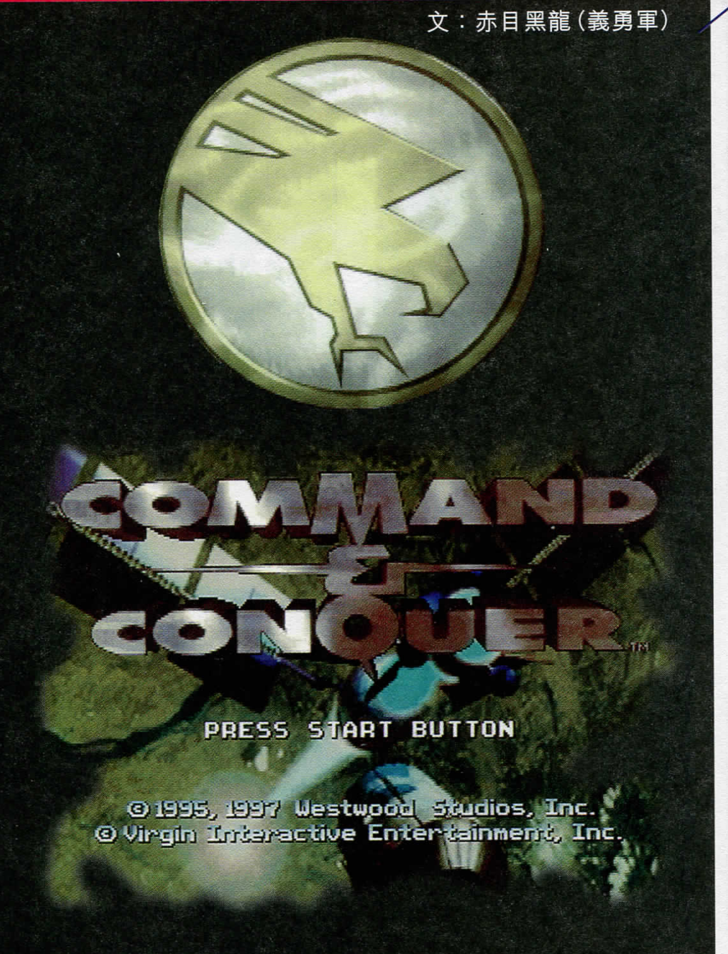
操作簡介

部隊選擇之後：
R+X 組成隊伍「X」
R+Y 組成隊伍「Y」
R+Z 組成隊伍「Z」

隊伍移動：
X 選擇移動隊伍「X」
Y 選擇移動隊伍「Y」
Z 選擇移動隊伍「Z」

其他：
L+C 開啟輔助MENU/ 關閉輔助MENU
L+A 部隊移動
L+X 防衛
L+Y 攻擊
L+R 部隊解散
L+B 終止
L+Z 選擇其他的部隊

文：赤目黑龍（義勇軍）/ 死神之黃昏（血腥版）









基本戰法介紹

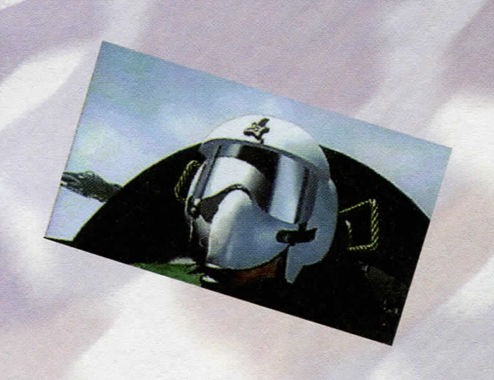
以下便是筆者為各位介紹的基本戰法，各位可以自己組合不同的戰術，一切皆以個人喜好而決定，不過，成功與否便要看玩者的配合是否恰當。



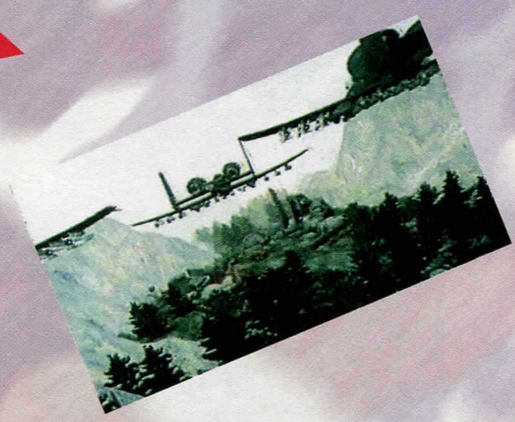
戰法〈1〉本部建設辦法

當玩者發現在隊出出現了一部大型的車輛(MCY)，選擇移動它到理想的建設位置(注意！在這車輛一格範圍內不可以有任何障礙物)，然後使用浮標指着這MCY按A掣，他便會「出奇地」變為一個基地。







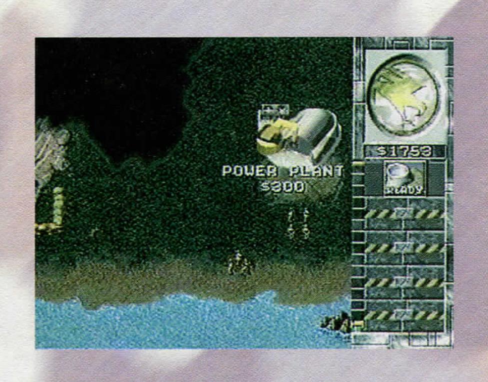


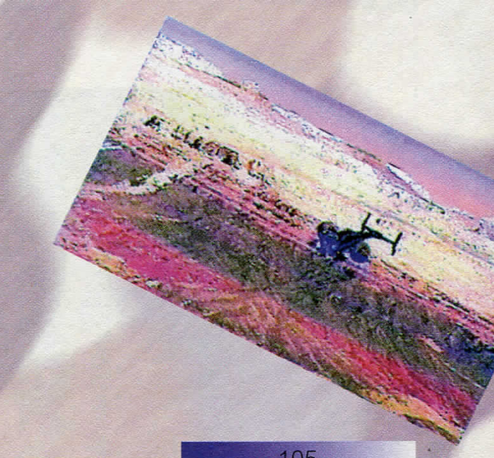
戰法〈2〉如何使用基地來建築

當完成大本營之後，按C掣呼出「輔助MENU」，便會發現一座核電廠，可供玩者選擇，再指着核電廠按A掣，便會開始建造。白色的地方便是未成的部份，當白色的部份完全消失之時，便是核電廠完工之期。至於費用方面，則會是一面建造，一面提取的，換而言之，錢是會隨着建築物的完成度而不斷減少。如果是想在中途取消建設的話，只要按B掣便會暫時停工，再按B掣便會完全取消建設，當然，在工程之中使用的錢亦會全部退回。如果基地被擊毀的話，在建造中的建築物也會被消滅，而且亦無法再興建其他的建築物。







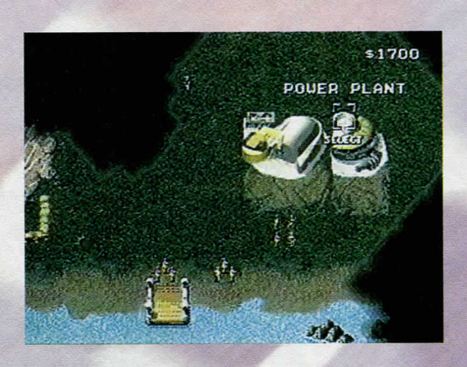




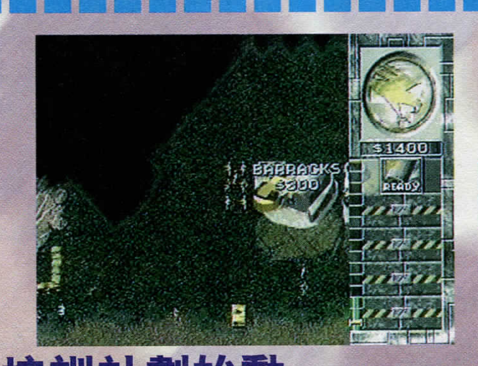
戰法〈3〉安置建築物

由於沒有電線（？）的關係，所以所有的建築物也要己方其他的建築物（就算是分開一格也不行！），電力的顯示便是在「輔助MENU」左面的綠色BAR，而黃色的橫柱便是現時的用電量，玩者可以加建核電廠來增加電力的供應量，如果沒有的話，各建築物的能力便會大大下降，甚至不能操作，變成「廢物」。



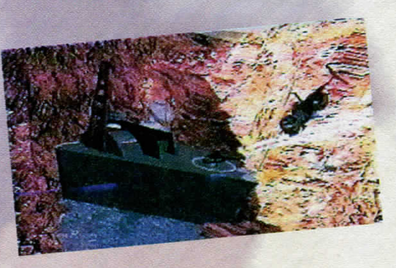




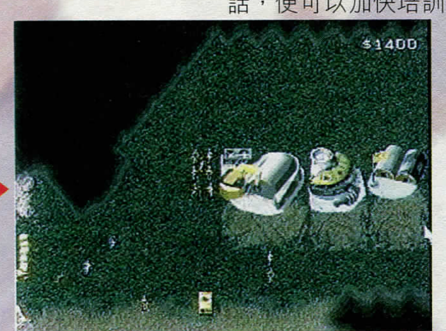




戰法〈4〉軍人培訓計劃始動



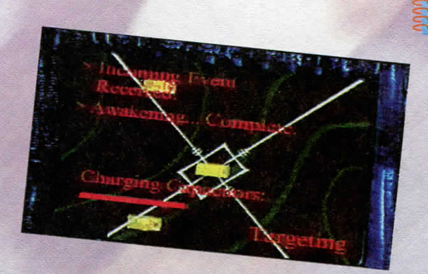
在建成核電廠之後，而基地還健在的話，玩者便可以建設軍營，軍營的選擇便是在「輔助MENU」之中核電廠的右面。在建造後，依然要放在其他建築物的旁邊（吸取電力），而在建造完成之後（有電之後），在「輔助MENU」中的軍營之下便會出現很多種「亞兵哥的頭」，按他便可以進行培訓。如果在進行培訓途中，基地被毀的話，結果便和其他的建築物一樣——「玩完」。而如果能「安然地」完成培訓過程，「亞兵哥」便會步出軍營。如果多建幾間軍營的話，便可以加快培訓速度。





戰法〈5〉索敵範圍

在遊戲進行途中，畫面上會出現一些黑色的地方，此乃玩者仍未有部隊到過的地方，只要用任何的部隊駛進去，便會顯示該處的地形。

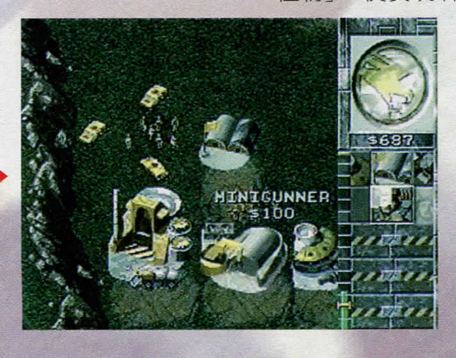


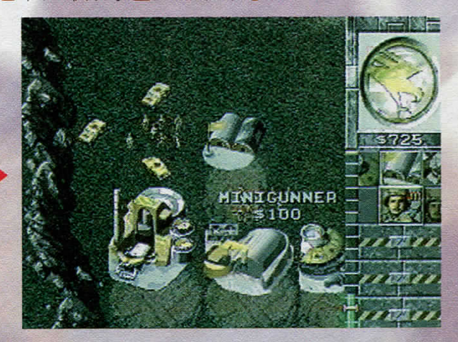




戰法〈6〉「金錢」龜車攞錢大法

在遊戲的頭數版中，玩者會獲準建造「金錢」龜車秘密基地（事實上是建造大樓，再附送「金錢」龜車一部），這車會「自動自覺」地在索敵範圍之內，找尋所有的「綠色結晶植物」（此植物乃高能量植物，更是世界上的主要能源，而在這裏則稱之為……「$」），然後回收。若然這車已將索敵範圍內的所有「綠色結晶植物」全部回收，便會自動停下來（在「某」個地方）。而如果再找到「綠色結晶植物」，便要玩者再次移動這車回收「綠色結晶植物」。



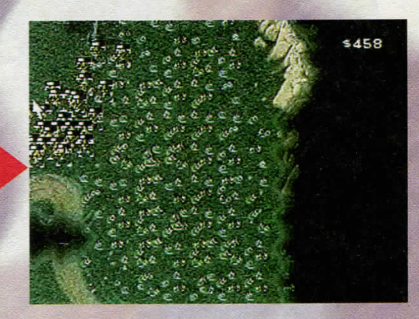


戰法〈7〉金錢的威力（錢可以殺人……小心！）

「綠色結晶植物」雖然美觀，不過切勿將「人類」部隊在「晶原」上移動，否則便會浪費人力物力，「亞兵哥」們的體力會「無故」下降，最後更會慘死「晶場」。



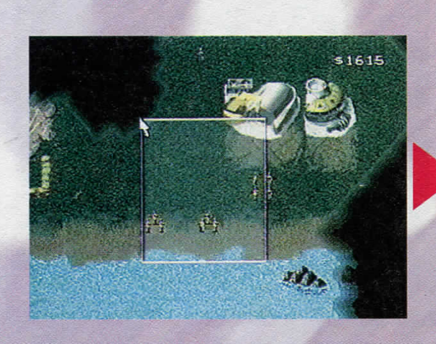




戰法〈8〉敵軍猛將「慘死」實錄

一名敵方「猛將」正在侵入我方前線重要基地，基地因此發出緊急求救訊號，當各「亞兵哥」收到訊號之後便「集體」朝敵人的方向「大步前進」，結果……敵方猛將慘被我方數名不記經傳的「亞兵哥」非常戰術性地殲滅，化為一灘血水……





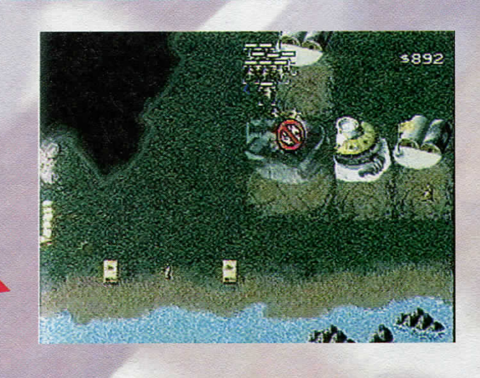




戰法〈9〉加強防禦，建立「蟻民」軍團

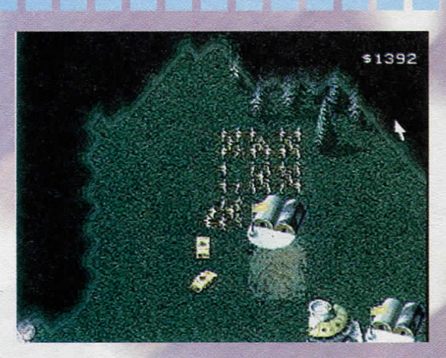
在猛將慘死之後，我方發現敵方的存在，所以不敢鬆懈，立刻加強防禦，以抵禦敵人的入侵。為了達到目標，我方決定實行「蟻民計劃」，那便是建立兩間軍營，加快「生產」效率，務求能夠「生產」大量「亞兵哥」部隊。





戰法〈10〉續・蟻民計劃

在實行計劃途中，發現金錢不足，處理方法有二：第一是在先前建造兩間「金錢」龜車秘密基地，在兩所秘密基地完工之後（有車之後），將其中一間秘密基地賣掉，這樣便有兩輛「金錢」龜車使用；第二是當沒有錢建造兩間秘密基地之時，玩者可以將「大本營」也賣掉，這樣便可以得到很多的「經費」。





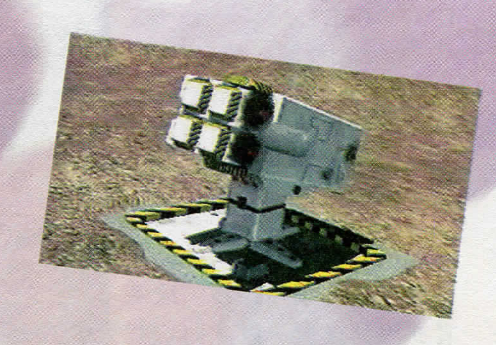
戰法〈11〉蟻民計劃之真意・人多好造作

在防守之間玩者會開始覺得「無聊」，而又因為沒有「撕殺」而覺得苦悶，玩者便會產生進攻的念頭，於是……進攻吧！怎樣進攻？當然是將全員的蟻民集合，實行「蟻多毈死象」。由於這已是最後一擊，所以如果玩者喜歡的話，可以將有的建築物賣掉，因為賣樓最少可以換「平民」一個，賣得多，換得多，多賣多換，換完即止（冇樓）。

戰法〈∞〉例・神之黃昏戰法（血腥版）

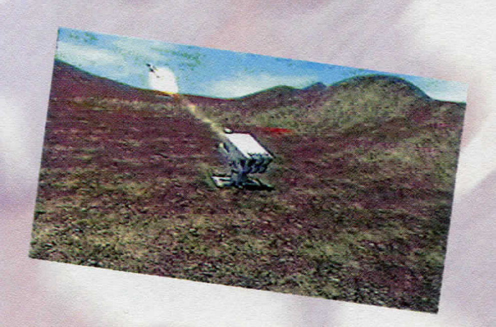
若然玩者不夠錢用的話，其實是有第三種方法的，只要在遊戲進行途中（PAUSE途中是不行的），按「→←ABCZYX→←」便會獲發放「神之黃昏緩助基金」所發放的5000大元，多入多送，直到永遠………

如果覺得「神之黃昏緩助基金」不是太好用的話，大可以試試「神之黃昏衛星雷達」，可以看到在整個版圖之上所有的地方，申請方法是「↑↓→←A↑↓→←A」；若然以上兩個仍未能滿足各位的「慾望」，那麼便請加入「神之黃昏攻擊部隊」（爆擊機部隊），方法是「ABC←↓→↑←↓→↑C」；除了是爆擊機部隊外，還有「衛星LASER」，方法是「ABC←↓→↑←↓→↑B」；最後手段便是「神之黃昏牌對要塞用州際導彈」，方法是「ABC←↓→↑←↓→↑A」，係咁多！



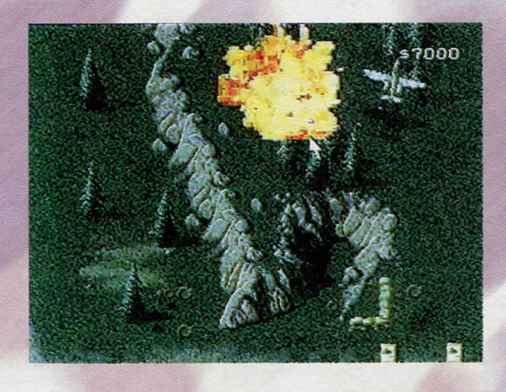




















TEXT：ARES

如上期所說，於《青空獵殺》中當面對每版首領時，玩者均要熟悉各首領的弱點及集中攻擊，否則便會出現久攻不下的情況。另一方面，由於RANKING模式是將各版面分成各單一任務，故筆者亦因利成便，以此向玩家們分析各任務的重點所在，而讀者們便可因應自己所選的路線來作參考。

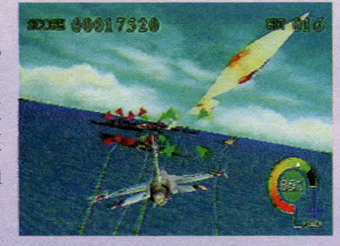




青空獵殺 各版重點攻略



CLOUD 1 BOSS：戰鬥武裝爆擊機 HALBERT



CHECK POINT 1

由於是第一版的關係，故流程上這版可說風平浪靜，唯一要注意的便是於中段會有大量戰艦於海上攻擊，處理方法當理是在長距離時以飛彈將之擊沉，不過由於飛彈也需時間飛至目標處，故定要有迴避砲火的預備。

CHECK POINT 2

首領的弱點便是兩翼的引擎及飛彈倉，不要以為用飛彈攻擊便是最好，實質上以機槍對準狂掃會有更好效果，只要兩者同時命中，敵機的能源便會倒水般扣去，但同時亦要小心兩側機槍的攻擊，最好先以飛彈射去才集中攻擊。



CHECK POINT 3

除兩側機槍外，敵機機底亦有兩台機槍，只要以飛彈鎖定便可以兩三發左右將之毀去，免除這後顧之憂。但如找不到機會將之破壞亦不難避開其砲火，只要向發射的相反方向移動便可從容避過，同時又可以飛彈鎖定機槍。



CLOUD 2 BOSS：裝甲戰鬥飛行船 FLAMBERGE



CHECK POINT 1

於這版中，玩者除會開始遇上大量敵機迎擊外，地面更有不少高射砲向玩者攻擊，而當中要留意的便是兩台雷射砲，因發射時它會由右掃向左，玩者必需在發射飛彈後立刻上升，以免受到重大的傷害。

CHECK POINT 2

這版首領的弱點是尾部的引擎，同樣地以機槍集中攻擊是最好的方法。至於一相遇時自機便會先與之擦身而過。同時敵機側面的雷射砲便會開火織出火網，玩者必需在左上方上升避過。之後右面會有四台戰機出現，要立刻將之鎖死及擊落。



CHECK POINT 3

之後首領便會以側面向着玩者，這時最有效的方法是以飛彈攻擊右面的砲塔，機槍則集中攻擊引擎。至於右面的砲火雖然看似又多又密，但只要以靜制動，一面看清來勢一面以上下移動來避過已OK。

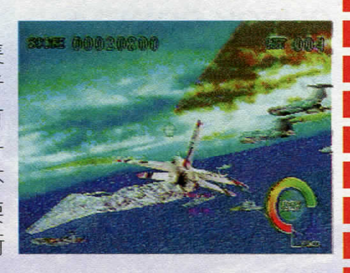


CLOUD 3 BOSS：武裝戰略爆擊機 GUNGNIR

ボスの「グングニル」は両翼に特殊誘導多弾頭ミサイルを装備した爆撃機である。これにより至近距離での命中精度を飛躍的に向上させている。機体後方中央部に開閉式の兵器ユニットを装備しているので特に注意が必要。

CHECK POINT 1

於中段，海面除有大量艦隻外，後方更會有戰機出現。玩者應先以最快速度以飛彈攻擊所有戰艦，好令戰機出現時能以第一時間以機槍將之擊落。但如來不及擊沉所有艦隻戰機便出現便要優先處理戰機，寧願以操控技術避開海面的炮火。



CHECK POINT 2

之後會有隱形戰機從後方出現，玩者應在對方以機槍攻擊前先以機槍將之掃落。如對方有機會開火的話便要以左右移動避開及飛到與砲火發射方向相反的平排位置。當距離拉遠便可以飛彈攻擊。



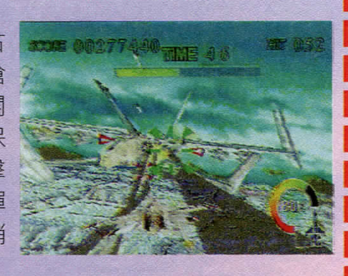
CHECK POINT 3

擊落隱形戰機後不久，於山峰上會有一形狀古怪的地面砲台，如將之擊落便會令過版後的破壞率大增。至於實質上每版均會有一台這些古怪的敵機出現，玩者如能逐山找出及擊落便會令任務完成率上升。



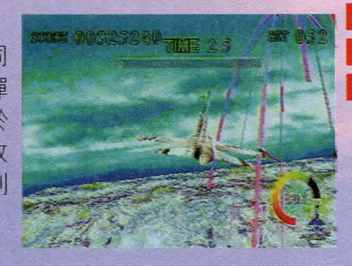
CHECK POINT 4

這版首領的弱點是機身左右兩邊的引擎，同時要集中以機槍攻擊。至中途敵機的機尾會打開及射出大量炸彈，但玩者只要保持於引擎後方開火便可一面攻擊敵機的弱點及將擲到前方的炸彈射去。至於兩側的砲火亦只要稍為移動便可避開。



CHECK POINT 5

後段時自機會超越敵機，同時對方便會射出一爆彈，而爆彈會於半空爆炸及爆成火柱，由於這些火柱是用以攻擊玩者的，故一定要飛至另一面來避過，否則被炸到便會受到十多%的損傷。



JUNGLE 1 BOSS：全翼形式重爆擊機 TALWAR



ボスの「タルワール」は全翼形式重爆撃機で2種類のバルカン砲台やミサイルとレーザーランチャーを装備している。レーザーの命中精度は低いが、ホーミングしてくるミサイルの餌食にならないよう早めに攻略せよ。

CHECK POINT 1

甫開始便會有十二台敵機從後高速超越及爬升，由於如這麼大量敵機同時攻擊會很難作出有效的迴避，故玩者一定要先發制人，當對方出前時便以瞄準器鎖死方及以飛彈攻擊，務求對方最遲於爬升時已被擊落。



CHECK POINT 2

於中段，後方便會出現兩台金色的隱形戰機（於街機中這兩台戰機並不是金色的），由於對方只會以機槍攻擊，但同時又不在飛彈的射程範圍內，故玩者一定要以操控技術先將第一台以機槍將之掃落，否則第二台出現便會十分麻煩。



CHECK POINT 3

首領的弱點便是兩翼升出的飛彈發射倉，但要令飛彈倉出現便先要將兩翼上下各四個的砲台擊毀。在這部份最有效的方法是以飛彈攻擊，但於攻擊的同時亦要注意從另一面射來的機槍。



CHECK POINT 4

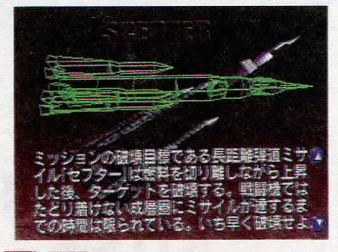
當砲台被毀後，機翼上的飛彈倉便會升起，不過由於一段時間後彈倉便會收回翼中，要一段時間後才再升出，故玩者定要把握這機會，以機槍對準狂攻。至於攻擊方面，一邊彈倉會以巨型飛彈攻擊，但只要左右移動便可避開。



CHECK POINT 5

另一面的彈倉會射出雷射砲，由於雷射砲會左右横掃或上下掃，同時會順序逐中射出，故當看到有雷射砲射出時便要先停止攻擊及迴避，之後便看準其餘砲火的位置來找尋另一攻擊點。





JUNGLE 2 BOSS：長距離戰術彈道飛彈SCEPTER

CHECK POINT 1

這版中玩者會以俯衝體勢攻擊正下方的敵機，基本上初段的敵機只是「路過」的無辜市民，只要以機槍掃擊或飛彈一粒便可擺平。但之後便會出現多群衝向玩者的戰機，由於對方會以飛彈攻擊，故一定要在對方攻擊前盡快以飛彈先攻。



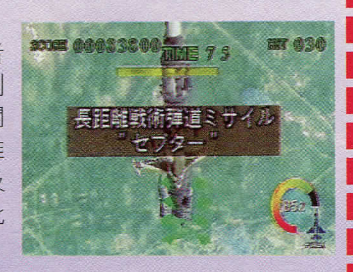
CHECK POINT 2

當出現這些轟炸機時，一般敵機便會開始以機槍射向玩者，至於處理方法亦十簡單，只要先以瞄準器鎖死目標，跟着連射兩粒飛彈便可再鎖另一台，當所有敵機也鎖死後便只需迴避及看「煙花」，等待下一個目標出現。



CHECK POINT 3

當首領出現時，其實如玩者將戰機向上移動便可以飛彈鎖到首領底部的推進器，如能同時開火的話便可先射去一至兩個的推進器，於對方無法還擊下先攻及更快完成任務取得較高分數，此外此方法亦可用於大部份首領。



CHECK POINT 4

由於這版首領是一枚導彈，故會分成多段不於最後一段才有攻擊力。至於攻擊方法亦很簡單，玩者先要射出三個推進器，之後便集中攻擊每截尾部推進器，如是者便會在毫無阻力下前進，當然，又是以機槍攻擊最有效。



CHECK POINT 5

當到達最後一截時，自機便會泊近導彈，同時對方會一面自轉一面從砲口射出雷射砲，在這時玩者便要看準對方的雷射砲會從上或下掃來，以上下移動避過。至於攻擊方面或於對方自轉時砲口也會移動，故要換以飛彈主攻。





JUNGLE 3 BOSS：全翼形式重爆擊機 TALWAR II

CHECK POINT 1

一開始便會有三台轟擊機於上方出現，由於正上方很快會有敵機於遠距離出現，故玩者必需以機槍先擊落中間的一台，跟着是右或左，同時要以飛彈攻擊遠距離的敵機，剩下的一台轟擊機可待距離適合時以飛彈攻擊。



CHECK POINT 2

中段同樣會有兩台金色的隱形戰機出現及以機槍攻擊玩者，不過由於其防禦力增強了不少，故必需先以機槍拑制一台，在距離敵適合時立刻以飛彈攻擊，之後才處理另一台，通常這時另一台己可直接以飛彈攻擊。



CHECK POINT 3

再處理金色隱形戰機時，於最後一台時右後下方會出現一台白色的轟擊機，可以機槍於數秒內解決。另一方面右下方同時又會同時出現一頭翼龍，正如其他版數一樣，只要擊落牠便可令過版的破壞率大增。



CHECK POINT 4

與上一版一樣，當首領出現時玩者是有機會鎖死敵機上的目標，於對方無法還火下以飛彈先攻。方法便是在敵機出現時向上移動，只要時間掌握得好便可鎖到機身上的砲台，以飛彈狂攻。



CHECK POINT 5

此版首領其實是「JUNGLE 1」TALWAR的強化型號，不過論攻擊力基本上沒有甚麼大變化，明顯地只是防禦力強了，故只要用回老方法便行。至於此版的難度實質上是前往首領處的敵機數量大增及攻擊力更強。



DESERT 1 BOSS：重武裝地上戰艦 HRATHMIR

CHECK POINT 1

於這版中玩者會遇上不少鐵橋及要於山峽間穿過，但其實戰機是不會撞到這些障礙物及扣能源的，故大可勇往直前，不過要留意的是敵機及其攻擊亦可通過這些物體，故在迴避時便是小心這些穿牆而到的攻擊。



CHECK POINT 2

於中段玩者會遇到大量地面砲塔，由於敵人的火網十分強勁，加上會同時有敵機助攻，故當看到這些地面目標時便要立刻以飛彈射去，以免被上下夾攻，受到重大的傷害。於操控技術上，玩者應能做到以橫向移動同時鎖死全部地面目標。



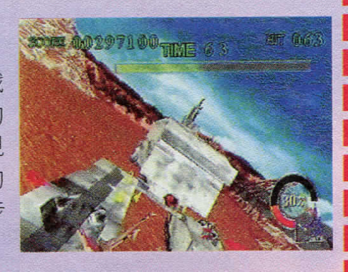
CHECK POINT 3

後段於左下角會駛出一列火車，由於火車的砲火並不強，故可從後以機槍一面掃擊一面避過攻擊，又或是待距離適合時以飛彈狂攻，但同時亦要小心前方遠距離的敵機，如一出現便要先放下列車處理，始終機槍更飛彈易避。



CHECK POINT 4

弱點方面，首領「地上戰艦」的弱點是隱藏於尾部兩邊的武器發射口，但要令這弱點出現便先要將尾部左右兩邊共四個的機槍破壞，故擊全首領的第一步便是以戰機接近機槍逐個擊破。



CHECK POINT 5

當四台機槍被毀去後，首領便會打開尾部武器的發射口，這時玩者便可以機槍作全力進攻。但論實力，這版首領之弱可說僅次於「彈道飛彈SCEPTER」，雖然對方會射出着地後引發火柱的燃燒彈，但只要立刻避過及轉打另一邊便行。



DESERT 2 BOSS：重武裝地上戰艦 HRATHMIR II

CHECK POINT 1

與上一版一樣，玩者同樣會遇到不少可穿過的鐵橋，但於這版中橋上便會有不少砲塔註守，同時空中又有敵機出現，故這些砲塔定要優先處理，以免被火\網擊中。另由於敵機亦會以飛彈攻擊，因此行動一定要迅速。



CHECK POINT 2

於山峽的末段可看到出口有地面砲台，為安排衝出山峽時的安全，故於看到砲台時便要立刻以飛彈先攻，務求削弱地面砲火的力量。於這段如不能先減少砲台的數目，當衝出出口時便會受到大規模攻擊，要成功避過可不是易事。



CHECK POINT 3

如之前己成功減少地面砲台的數目，在衝出時只要向側面的砲台攻擊便可安全通過。但另一方面亦要小心在處理一邊時由另一面射來的砲火，於這種環境如不能一眼關七便會隨時於不知不覺間受到連續攻擊，損失15至20%的損害。



CHECK POINT 4

再次進入山峽時，除遠方有敵機以飛彈攻擊外，亦會有直升機同時於後方超前出現，由於視界狹窄，故可對準出口及以不斷上下移動來同時迴避攻擊及以飛彈反擊，但於迴避時不要只是上下上下的單純移動，要看清來勢處理。



CHECK POINT 5

基本上首領又是「地上戰艦」的強化型號，而且一樣是那麼弱。只要再次摧毀尾部四個砲台令弱點出現及以機槍對準狂攻便行。論難度又是前段一般攻擊作出超強化，只要之前能安全通過即使剩下二十多的能源也不是問題。



DESERT 3
BOSS：
氣墊戰艦 CLAYMORE

CHECK POINT 1
沙漠的版數可説是較度較高的，因為除一般敵機更多更強外，環境上難以看清地面目標亦是關鍵之一。而在這版中玩者便會遇上大量地面砲塔，而當中更有不少是會移動的戰車，故除看清空中敵人的動靜外，玩者更要十分留意地面的變化。



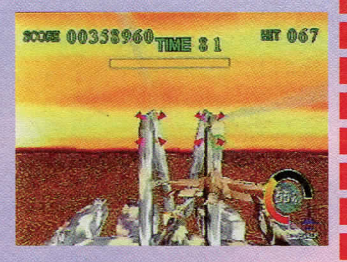
CHECK POINT 2
於中段當再突破戰車群時，空中便會同時出現一台運輸機，由於其防禦力十分強，故要盡快將地面的戰車全數消滅及立刻以飛彈狂攻運輸機。當運輸機的槍門打開時便會向上射出大量炸彈，故自機要保持於其下方，方便隨時作出迴避。



CHECK POINT 3
在後段越過海洋後便會有大量直升機超前，由於在近距離飛彈無法作出攻擊，因此先以機槍一面攻擊一面移動來避過敵機砲火，當距離適合時便以飛彈攻擊。於這段中玩者的行動一定要快速，務求盡快減少敵機的數目，否則便會被圍攻。



CHECK POINT 4
這版的首領是一台地面戰艦，論攻擊一般砲火絕對可輕易避過，但由於中途對方會以機械臂揮向玩者，故於敵艦出現時不妨先集中攻擊其機械臂，先將最大隱憂除去，機械臂的防禦力並不強，只要數粒飛彈便可毀去。



CHECK POINT 5
敵艦的弱點便是兩邊飛彈發射口，但由於飛彈只看向兩邊直射，而機槍的攻擊亦不強，故玩者只要將自機保持於發射口正前的水平位置便可安全地以機槍全力攻擊。不過因為敵艦會不斷左右移動，故當對方換位時玩者亦要跟着轉射另一面。



CITY 1
BOSS：
裝甲戰鬥直升機 VAJURA

CHECK POINT 1
以難度來説，市街戰與沙漠一樣是不能少看的，雖然索敵方面不會出現沙漠戰般難以看到敵機，但由於城市中有大量大廈遮着前路，故玩者定要於遠距離將敵機擊落，以免被視界外的飛彈命中。



CHECK POINT 2
於鐵橋末段會第一次看到飛船，由於飛船會於遠距離以機槍作密集攻擊，如在近距離接觸便會十分危險，因此當看到飛船時便要優先處理，以數發飛彈將之了結，但如不幸被對方接近便要立刻全力迴避攻擊，不要勉強作戰。



CHECK POINT 3
到達市郊時會有數台直升機從後出現，由於在這距離下不能以飛彈攻擊，故玩者定要以純熟的操控技術以機槍逐隻擊落，當距離適合時便立刻以飛彈大規模攻擊。此外玩者的動作一定要快，因為直升機是會分數批出現的。



CHECK POINT 4
此版的首領可説又是外強中乾，玩者只要待兩邊機身的艙門打開時以機槍集中攻擊便行。至於敵機其餘攻擊基本上可説可以不理，只要稍為移動便可輕易避過，於處理上只要能控制到戰機保持於敵機正前方便絕對可安然通過。



CHECK POINT 5
當受到一定程度破壞後，敵機便會轉身及以另一面向着玩者，當然此時便要攻擊另一面機身的艙門。至於在敵機轉向時玩者便可以飛彈破壞其引擎，當看到艙門時便立刻攻擊，而對方射出的爆雷只要一定保持機槍的射擊便可同時處理。





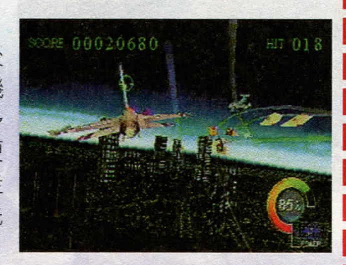
CITY 2 BOSS：裝甲戰鬥直升機 VAJURA II

VAJURA II

「ヴァシュラII」は、「I」か空戦仕様であったのに対して、固定翼の代りに爆撃用ユニットを装備した重爆仕様となっている。ミサイルによる攻撃かさらに激しくなるためロックオンミサイルたけてなくバルカン砲でも対応せよ。

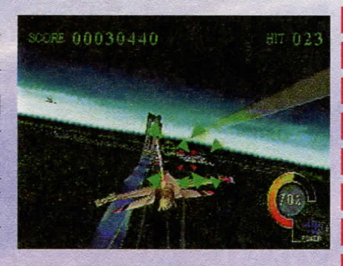
CHECK POINT 1

在初段會有一群直升機於後方出現，當敵機超前時便會以機槍向玩者攻擊。為免同時受到多台敵機攻擊，故於對方出現時便要移動戰機以機槍將之掃下，走漏了到達遠距離的便要以飛彈先發制人。



CHECK POINT 2

當看到鐵橋時，海上便會有大量戰艦，當接近時便會以機槍向玩者攻擊，另一方面由於在到達戰艦上空時又會有敵機於前方出現，因此在看到敵艦時便要立刻以飛彈攻擊，在其上空時便可只稍為迴避有限的砲火及向前方敵機攻擊。



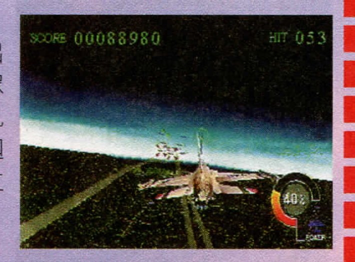
CHECK POINT 3

再飛越城市上空時，玩者便可看到地面又有一台怪機，同時會有三台金色的直升機從後超前。由於金色的機種是代表防禦力極強，因此玩者可先以機槍掃毀怪機，之後一面以機槍攻擊金色直升機，一面靜待距離適合以飛彈攻擊。



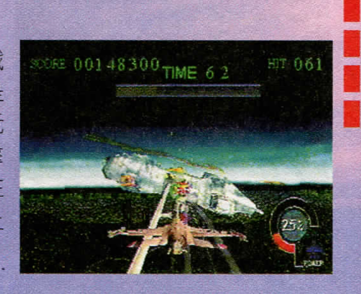
CHECK POINT 4

在遇上首領前，於前方會出現一大群戰機，由於對方數量眾多，如同時開火便會出現前所未見的飛彈群，同時很難作出適當的迴避。因此當看到敵陣出現時便要立刻將所有敵機鎖死及以飛彈攻擊，務求先行盡量削減其數目。



CHECK POINT 5

首領雖然是之前一版裝甲戰鬥直升機的強化型號，但不論是攻擊力及防禦力均一模一樣，玩者只要依樣葫蘆向兩邊機槍攻擊便可。基本上能源的扣除只會在途中出現，於攻略首領時基本上可說沒有甚麼機會受攻擊。



FINAL STAGE BOSS：戰鬥空母直升機 BRIGANDINE

（最新鋭戰鬥／攻擊機XF/A-49）



CHECK POINT 1

於這版流程上玩者先要突入敵方的基地，之後便要擊沉空母直升機，最後便要消滅被敵方擄走的戰機XF/A-49。而於基地一段中玩者首要將所有地面砲台射毀，空中的敵機便不用太勉強，相對穿牆出現的飛彈才是致命攻擊。



CHECK POINT 2

首領戰鬥空母直升機又是外強中乾的代表作，機槍的攻擊可說對玩者全無威脅，玩者只要以飛彈集中攻擊四台旋翼便可輕易將之擊落，當然中途亦可順便將其他目標射毀，當空母沉沒時玩者便可看到被擄去的戰機XF/A-49起飛。



CHECK POINT 3

XF/A-49起飛後便會啟動大氣層外的攻擊衛星，這時畫面右上角便會出現衛星開始攻擊的圖片，之後上空便會於玩者前方射下多束雷射砲，玩者一定要以轉向時機身的傾斜來穿過雷射砲，同時找機會以飛彈作大規模反擊。



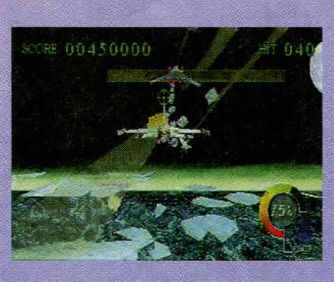
CHECK POINT 4

於RANKING模式中於XF/A-49起飛後玩者是會補回能源的，但於正式攻略模式便不會。而於雷射砲後敵機便會先於前方放出大批飛彈，之後便會衝向玩者，故在這時可先以飛彈攻擊，到近距離時便以機槍攻擊及隨即迴避飛彈。



CHECK POINT 5

首領最後的攻擊方法便是於前方爬升及放出大量空雷，由於爬升後敵機會暫時消失，故玩者應把握機會先以飛彈狂攻，當敵機消失後便以機槍掃落從前方擲下的空雷。如是者不一會便可將敵機擊落。



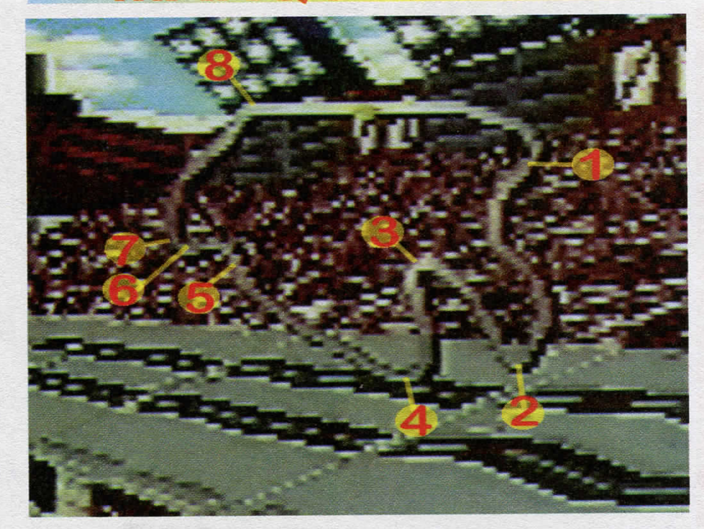
攻略 跑步遊戲賽車式





TEXT：走得高ARES
協力：粉刷

MARQUI TOWN



老實講，最初草議製作《衝越巔峰》(RUNNING HIGH)的攻略時，心裏的確出現一些問難，究竟如何替一隻跑步遊戲製作攻略？因為從未接觸過跑步遊戲。結果，查實本質上其實咪即係一隻將車變成人嘅賽車GAME，於是一篇「跑步遊戲賽車式攻略」便告出現，可說是歷史上的一隻創舉……(開始有點汗顏)



1）輕按減速再按加油來滑行是基本的過急彎技巧，起點後的紅鐵架尾是第一個急彎，可於彎尾才滑行線時差不多用完為最好，在看到這紅鐵架時便差不多



2）衝出隧道後立刻有一S彎，要於右彎彎心前滑行，一出彎尾便要左轉



3）於一小段直路後會有一左彎，可在差不多撞到牆時才滑行



4）這彎可在看到藍底黃圖的彈跳指示時才進行滑行



5）大直路後會有一沒有指示的小右彎，入彎後要保持於右線以準備下一急彎



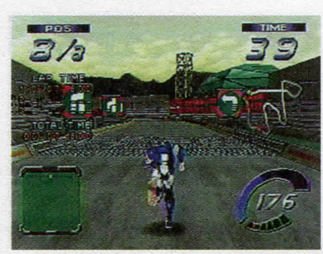
6）跟着的左彎在這紅牌下才滑行，並在返回中線時立刻返回正常狀態



7）之後以中線進入彎，於彎心時立刻滑行右轉

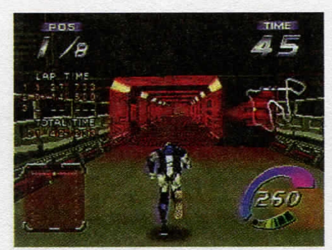


8）最後直路！要因應不同人物的推進器性能而決定何時啟動，但以衝


1）於開始後會經過一輪不用滑行的彎路，但當看到這綠色的左轉牌時便要進入右線

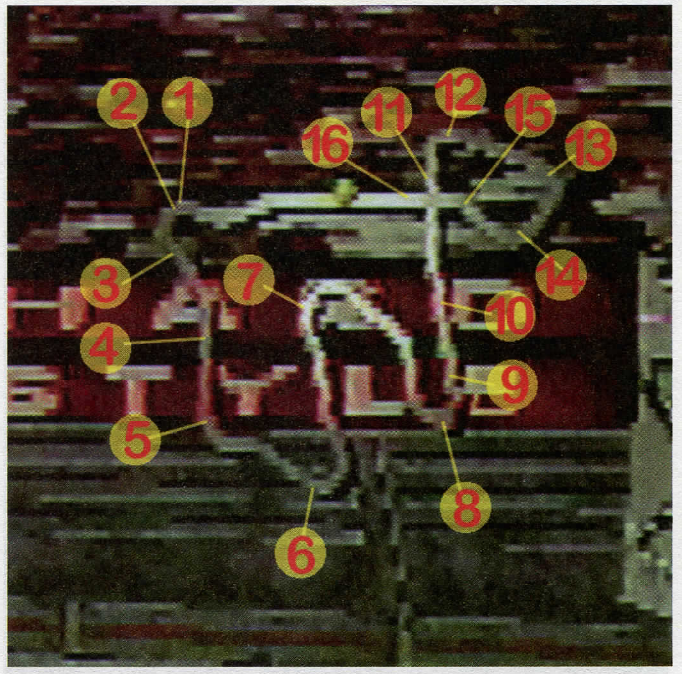

2）入彎後於彎心時便要滑行


3）之後會有一沒有指示的右彎，如線位不合便要用滑行


4）沒有指示的右彎後會是一段直路，未段會入隧道，小心撞到入口右面的牆

HIGHWOOD

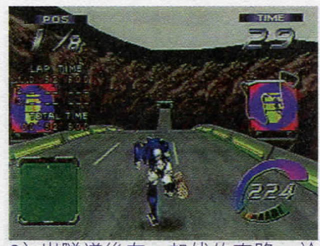

5）出隧道後會有一左彎，要在彎心時以滑行滑至左線及回復正常體勢




6）上斜後的左彎頗深，但一般人物是可正常通過的，但如人物轉向性能較低便要滑行


7）這彎是十分深的，要以左線入，當差不多撞到牆時便要以滑行到內線及繼續轉入

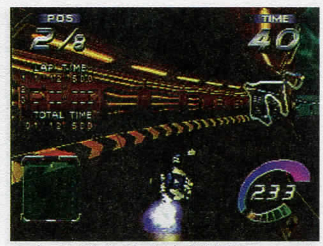
8）入隧道後會有三個彎角，頭兩個也可正常通過，但第三個左彎便一定要滑行

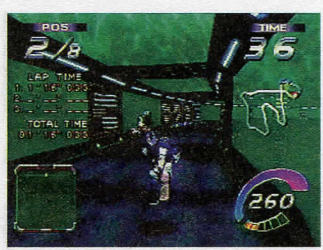

9）出隧道後有一起伏的直路，於這彈跳牌間如以踏過對手來超前便會跳得更高更遠

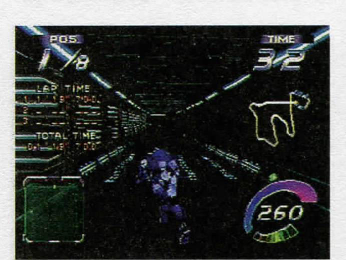

10）再入隧道後會有一右彎，由於視界不能看清楚前路，故要小心通過


11）一段直路後會有一右向急彎，一定要以滑行處理及以左入右出處理


12）因為出彎後會再入隧道，而入口左面會有牆，故一定要以左線安全進


13）入隧道後的右彎很深，一定要以滑行進入


14）之後金魚缸一段是很易被攻擊超前的，於入彎時除要入線外更要留意後方


15）再進入密封的部份後會轉左，千萬不要心急地在這時使用推進器

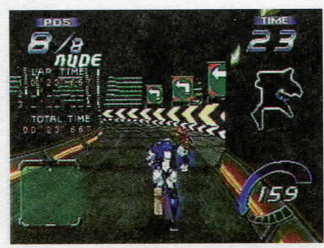

16）出隧道後便是最後直路，可於通過這大門時準備使用推進器作最後衝刺



1)起點小直路有上山左彎，彎尾會接一右急彎，一定要以滑行以返回左線，以免撞到隧道入口左面的牆



2)再入隧道後會遇上三個彎，三彎也要以滑行通過



3)出隧道直路後會有左深彎，一定要以右線入左線出，否則會撞牆

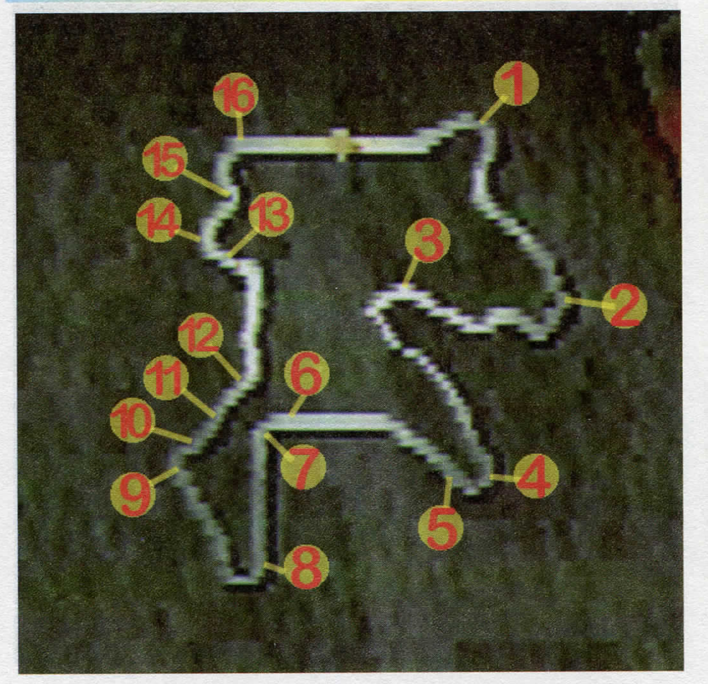


4)落斜後會有一右彎，這彎除深外更在彎尾接死亡彎角，要於右前入左面出

TERRA PARK

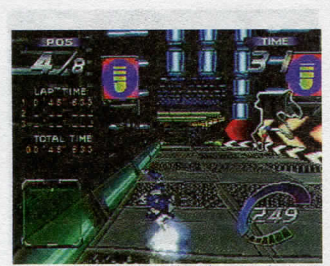


5)在彎尾便接一左彎，一定要在左線入，否則會撞牆，故之前的彎在左線出後要以滑行保持左線

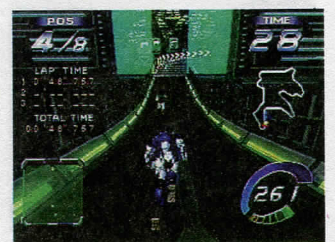




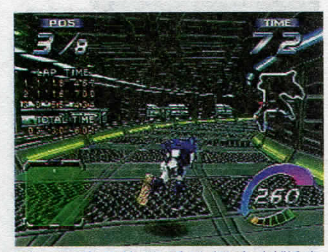
6)再上斜後有一左彎，同樣一定要以左線出彎以避過牆壁為目的



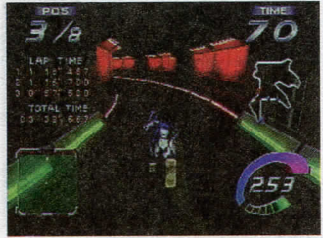
7)出彎後會準備落斜，在這裏以踏人超前會有更強效果



8)斜路末段會接一右彎，故落斜時除不可用推進器外更要準備滑行



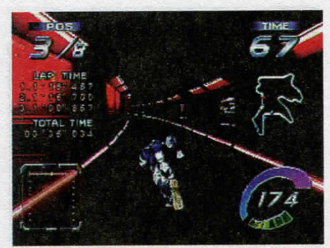
9)入隧道後要看地燈來判斷方向，而這右彎雖沒有指示，但卻需要用滑行通過



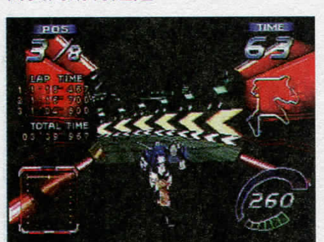
10)入紅隧道的入口已是左彎，一定要以滑行處理，同時在隧道中將要不斷滑行，要有心理準備



11)入了左彎後除看到彎尾緊接右彎外遠處更有左彎，要以滑行修正線位到中線



12)修正後跑到右線時應己到彎心，故又要姿滑行右轉



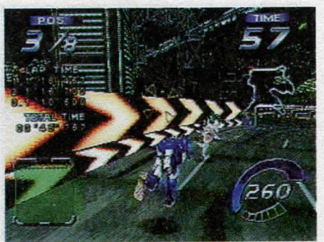
13)隧道出口是一左向超級急彎，同樣會接一大輪狂轉的彎，衝出時先左轉，之後在彎心滑行到下彎左線



14)到左線時又要立刻滑向右線，動作要快，按減速的時間亦不能太長，以免速度降得太低



15)之後又要左轉，但今次要保持在右線及於下一右彎內線轉右



16)右彎轉向時會扯至左線，於離開中線時便向右滑行，同時準備在脫離彎尾時用推進器





1）一開始便要轉入一左彎，但不用滑行，但緊接的右彎便一定要滑行入以右線出彎，以避去左面的牆



2）之後又有一右左S彎，之前保持左線前進，於右彎心看到左彎牆時轉左便可不用滑行貼左跑



3）入紅色隧道時會有一左彎，一定要以滑行處理

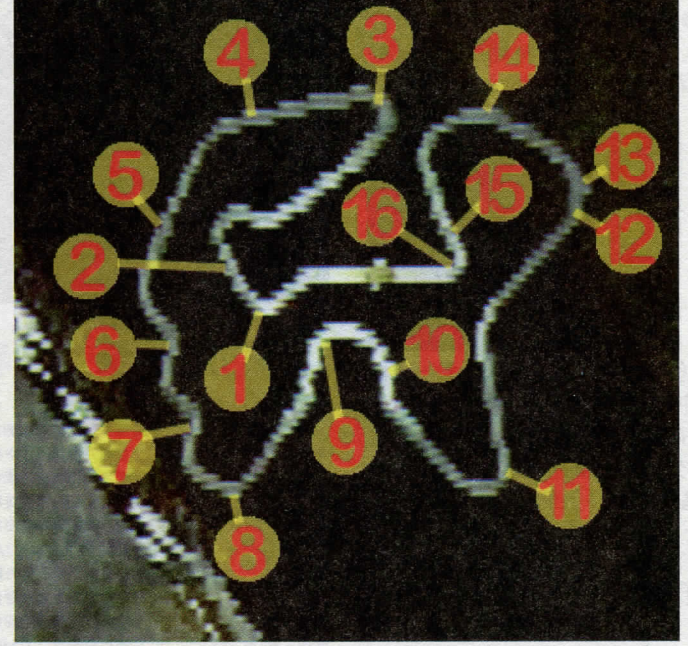


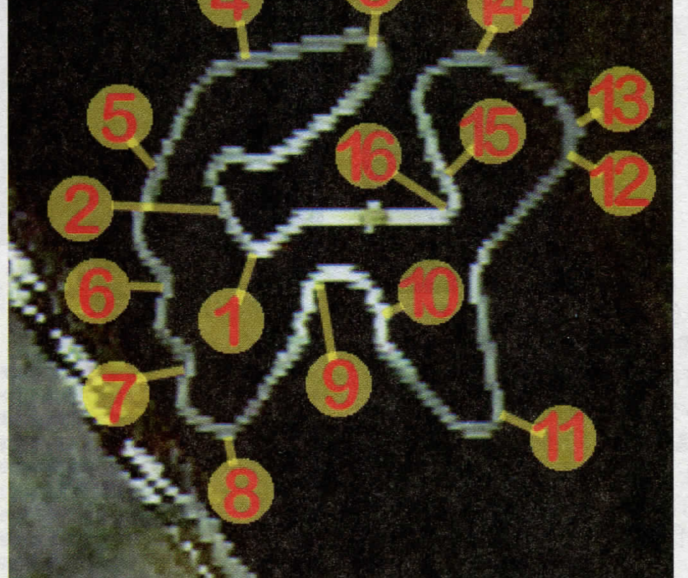
4）出隧道直路後有一左彎，但只要以右入左便可不用以滑行通過

ASTEROID



5）在上斜末段有一左彎，一入這彎便要處理一大堆S彎，要以要輕按減速來滑行轉向



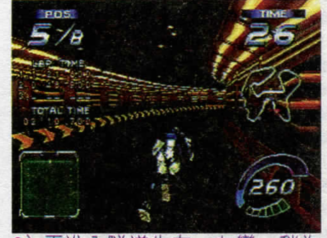




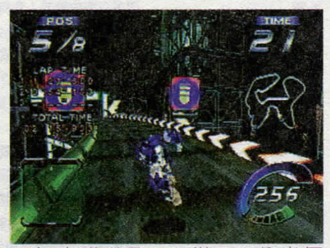
7）落斜時會看到這左彎，要以滑行向彎心進發，因為這是二段彎

6）落斜彎一定要從左入右，以準備下一挑戰

8）第二段同樣是左彎，一定要保持左線進入，因為右面有牆



9）再進入隧道先有一左彎，稍為轉向便可通過，但跟着這右彎便要作兩次滑行修正至左線



10）出隧道是一左彎，一衝出便要稍作滑行回中線落斜



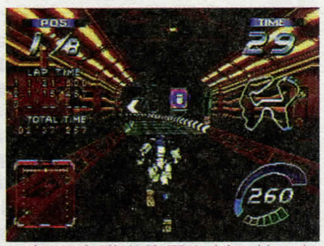
11）落斜後又入紅色隧道，可以滑行一次過通過隧道，但要小心出彎後右面有牆



12）於一輪起伏的上斜後便到這左彎，一定要以滑行從右線切入左線，因為右面有牆



13）如彎尾發覺不能避過右面的牆便要立刻再輕按減速以滑行轉向通過



14）殺出隧道後要立刻左轉，如線位偏右便要稍以滑行修正，以免因左撞右撞而拖慢速度



15）在斜路可看到這最後彎角，要準備以滑行一口氣通過，因為這裏是很易被超前的



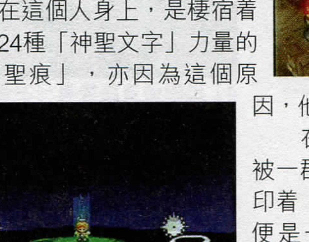
16）一到彎尾便要立刻回復正常體勢，同時看準機會按推進器作最後衝線

聖痕之祖卡

「聖痕」的故事



在很久之前，「嘉狄亞大陸」（カルディア大陸）是由一個稱為「亞斯＝蘭」的人所統治，而在這個人身上，是棲宿着所有的24種「神聖文字」力量的——「聖痕」，亦因為這個原因，他才可以統治這個大陸。



在數千年前，這個「聖痕」被一群稱為「祖卡」的少女所封印着，而封印着「聖痕」的地方便是一處被稱為「世界之臍」（世界のへそ）的地方，自此之後，天界便對地上的事不再介入，人類亦由這時開始由自己的手去創造自己的命運，而人類亦不再依賴「聖痕」的力量，靠自己的力量掌握自己的命運。

依自己意思行事的人類，在這片大陸之上展開了各自不同的文明，而且國家亦隨之興起。可是，到了現在，這片大陸之上又再次被黑暗的陰影所籠罩着……

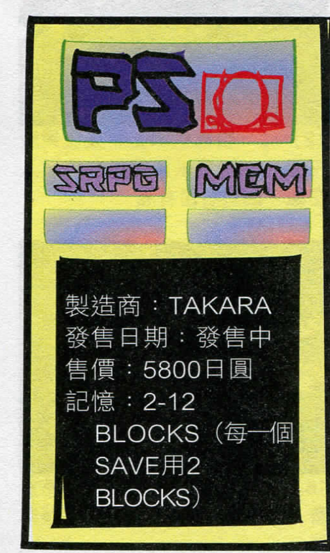
被封印在「世界之臍」的「聖痕」，不知道被甚麼人解封了，因為「聖痕」被解封了，所以使大地起了非常驚人的變化，世界變成完全失去秩序，而大陸亦開始移動起來……

當天界看到這樣的情形，便意圖使持有統合所有「聖痕」力量的最強聖痕「空白聖痕」（ブランク・ルーン）轉生，不過接受了這使命的「天使托布加」（天使トプカ）失手，使「祖卡」分開了，轉生在一對分別是「光」和「闇」的雙生姊妹身上……



在這個混亂的時勢之中，一名少年始其冒險之旅，這名少年雖然掌握着自己的命運，不過他對發生着的事似乎全不知情……

文：赤目黑龍



甚麼是「聖痕」

「聖痕」其實是在「嘉狄亞帝國」之中的王者象徵——「亞斯＝蘭」，象徵着他身上24種神格的文字，如果連同最後統一24種聖痕之後所出現的「空白聖痕」在內，便有25種「聖痕」了。

在24種的「聖痕」之中，每一種也有「正」、「反」兩面，在每種聖痕的「兩面」，也存在着不同的力量，至於最後的「空白聖痕」則是只有「正」的一面，反面是完全沒有力量的。



以下便是全25種聖痕的介紹：

光與闇（ひかりとやみ）	這便是「空白聖痕」，是將其他24個聖痕的神格統合之後才會出現的聖痕，可以將24個聖痕的真正力量誘發出來。
知惠（ちえ）	可以在一個領域之中所有的知識全部洞察出來。這聖痕的別名是「覺者之聖痕」。
生命（せいめい）	在逆位置之上，這聖痕可以使死者復活過來。其別名是「轉生者之聖痕」。
信賴（しんらい）	在逆位置時可以使出有如「魔術師」一樣的能力。別名是「TRACK STAR之聖痕」。
勇氣（ゆうき）	在正位置時可以將力量賜與面對真實的人。別名是「戰士之聖痕」。
慈愛（じあい）	在正位置時是擁有着像聖母般將對手的靈魂拯救出來的力量。別名是「瑪莉亞之聖痕」。
秩序（ちつじょ）	在逆位置時可以按制着破壞秩序者的行動。這聖痕的別名是「支配者之聖痕」。
至誠（しせい）	使用其逆位置的人會得到策略家的力量。其別名是「旅途上友人之聖痕」。
創造（そうぞう）	可以用將「氣」轉化為物質的魔法。其別名是「鍊金術師之聖痕」。
嚴格（げんかく）	在逆位置時同樣代表着「鞭」和「棒」，可以將他人制壓着。其別名是「老神官之聖痕」。
調和（ちょうわ）	擁有着可以將複數的聖痕的力量平衡的力量。其別名是「使節之聖痕」。
結合（けつごう）	擁有可以使敵對的人、國家結成同盟的力量。其別名是「仲人之聖痕」。
庇護（ひご）	將被拋棄的孩童收養，並可以將這孩子的力量發放出來。其別名是「乳母之聖痕」。
清楚（せいそ）	在逆位置時是可以將異性吸引住。其別名是「處女之聖痕」。
善良（ぜんりょう）	在逆位置時可以將獨善者和狂莽者導向正途。其別名是「愚者之聖痕」。
解放（かいほう）	能夠在一定時限之內將聖痕的力量解放出來。其別名是「金枝之聖痕」和「俘虜之聖痕」。
變化（へんか）	棲宿着在歷史之中發動政變者的聖痕。其別名是「革名家之聖痕」。
幸運（こううん）	對於經常被命運作弄的同伴，在逆位置之時，幸福便會被翻弄。其別名是「星之下之子之聖痕」。
意思（いし）	當逆位置之時，便會因為信念的緣故而使周遭的人遇上不幸。其別名是「箱船之所有者之聖痕」。
誓約（せいやく）	當是逆位置時，是會棲宿着不守誓約的壞商人。其別名是「遺言執行人之聖痕」。
寬容（かんよう）	在逆位置之時是會存在着對異族的差別之心。其別名是「民族主義者之聖痕」。
公式（こうしき）	能夠辨別出世界之中法則的能力，同時亦可以發揮占星術的力量。其別名是「黃道之聖痕」。
節度（せつど）	在逆位置時會使使用者變成一個捨棄世俗的隱士。其別名是「果囚人之聖痕」。
治癒（ちゆ）	在正位置時是可以使出治療魔法；而當是逆位置之時，便可以放出麻藥。其別名是「藥師之聖痕」。
理性（りせい）	有使用「聖水」的能力；而當在逆位置時便會變成「發酒瘋」。其別名是「聖酒之聖痕」。



遊戲目的

這個遊戲的目的其實非常簡單，玩者是要再一次的將「聖痕」封印起來，使時失去秩序的世界回復和平，為了要達到這個目的，玩者要盡量的集齊所有的「聖痕」，只要這樣才可以有能力使世界回復平靜。不過，在遊戲之中是採用了「故事分歧」的玩法，亦即是説玩者在遊戲之中的每一個選擇也會影響到下一步的故事進程。到了最後，故事的結局也會因為玩者的選擇而有所不同，所以玩者在遊戲之中的選擇是非常重要的。

故事系統



在開始遊戲之前，玩者先要為自己準一下，因為玩者會被問及8個不同的問題，這些問題會影響玩所持有的「聖痕」和能力，所以……唯有小心一點的答。

在進入遊戲之後，玩者可以做的事情其實是非常少的，所以玩者基本上只要做一個「動作」，便是按掣來看對白，這可以説是玩者在遊戲之中的故事部份「唯一」可以做的事了。不過，其實除了這樣之外，就如以上曾説過的一樣，玩者在故事之中要作出一些的決定，這些決定絕對會影響故事的發展，而選擇通常會有兩個，玩者要好好的選擇。

在故事進行中，玩者會到很多的村莊，在這些村莊之中，通常也會有3種地方，首先是「武器店」，玩者在這裏可以購買到不同種類的武器、防具；其次便是「道具屋」，在這裏玩者則可以買入在戰鬥之中的道具，例如是藥草，又或者可以購入一些可以提高能力值的指輪；最後便是酒場，在酒場之中，玩者可以得到一些情報，又或者會遇上戰鬥，更加可以結交到新的同伴。



戰鬥系統

在戰鬥方面，玩者要做的事便比故事之中為多，首先，玩者進入戰鬥之後，首先便是會看到戰鬥的地點和名稱，而且亦可以得知戰鬥的目的和勝利、失敗條件，之後便要進行「作戰會議」，其實這作戰會議便是玩者為其他同伴和自己更換裝備的時候，而且在往後的戰鬥之中，玩者要決定出動哪些隊，所以「作戰會議」其實是非常重要的。

當一切準備好了之後，便要正式進入戰鬥，當然，如果玩者可以依條件完成的話，這是最理想的，不過，如果不幸失敗而死亡的話，其實也不會「GAME OVER」的，因為玩者這時便會進入一個「反省會」，在「反省會」之中，玩者會被指出失敗的地方，之後便是再次的戰鬥，玩者要戰鬥直至成功為止。（註：如果玩不能依條件完成，不過又可以過版的話，這表示玩者以後的故事又會有所改動了。）





BATTLE【1】開始的平原之戰



故事一開始，主角便是在一座神殿之中出現，在這個地方，主角找到了一件非常奇怪的東西，那便是一個「壺」，取得這個壺之後，當主角離開神殿之時，便遇上了一群山賊，這是主角的第一戰，所以敵人的「質素」不是那麼高，不過，在這一戰之中，玩者有數點是要注意的。（註：這時的主角仍然未可以算是一個勇士，他只是一心要將壺拿去賣錢。）



在這戰之中，玩者的作戰目的是要到達在神殿左上方的氣球那裏，只要安全到達便可以離開，順利過版。不過，在這裏要提醒玩者一句，便是在這版之中敵人（山賊）是會有緩兵出現的，所以玩者最有利的地點便是在神殿吊橋之前的梯級位置，只要玩者在這裏等待敵人，便可以非常順利的將敵人逐一擊破。原因是當玩者位處敵人看不到的位置時，敵人是不會有任何動作的，不過見到時便會行動，所以玩者可以把敵人一個一個的「引」過來，但有一點要小心！便是自己的HP，所以最好是「先發制人」，以現時主角的能力，是可以一刀殺一個山賊的，所以這樣做便可以免去不少受傷的機會。



不過玩者要記着，在這版之中，如果將敵人殺光的話，一樣是計作「依計劃完成」的，所以玩者大可以大開殺戒，因為只有這樣才會有足夠的金錢在村莊之中購買物資。當主角殺掉兩個山賊之後，山賊緩兵便會出現。

BATTLE【2】黑森林之戰

第一場戰鬥完結了之後，主角便到達附近的「狼之街」（リヨンの街），希望可以將那個壺賣掉，不過，當遇上占卜婆婆「多莉絲」（トレス）之後，竟然發那壺之中原來是有「人」在內的，而那人（其實不可以算是人，因為他是精靈）便是「托布格」（トプカ），之後他更會成為主角的第名同伴。



在「狼之街」的酒吧之中，主角遇上了商人「東」（ドーン），並被他聘請成為護衛，助他通過黑森林，到達「斯路柏之街」（シルバの街），而同行的有「大劍使戈亞路」（大劍使いクアル）和「舞姬狄狄」（舞姬テテ），「大劍使戈亞路」和「舞姬狄狄」也是被商人「東」聘用的「傭兵」。



在這黑森林之戰之中，主角要對付的是5隻鬼，本來這5隻鬼是不難對付的，不過在戰鬥的初段，主角只是以一人之力對抗「群鬼」，所以是形勢是十分不利的，幸而在第3 TURN之時，其他的人便會出來支緩主角，不過由於眾人也是「自動行動」的，亦即是説不受控

制，所以玩者要好好的「看顧」他們，而且在戰鬥上，「大劍使戈亞路」是一個不俗的人物，可以好好的培養一下，使日後有更多的戰鬥能力。

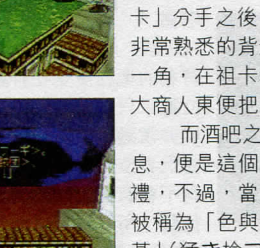


在作戰成功之後，主角便會見到「妖精琪菈」（妖精キラ），在她的介紹下，主角認識了「黑水仙公主——祖卡」（黑水仙のジョカ），這人便是遊戲之中的核心人物，屬於黑暗一面的「祖卡」了。

BATTLE【3】盜賊團，與首領之戰



通過了「黑森林」，眾人到達了「王國首都斯路柏」，這裏亦是「嘉狄亞王國」的首都，而因為完成了任務，主角得到了「500G」的獎金，而另一方面，其他人到了酒吧之中……而和「祖卡」分手之後，主角在街上發現了一個非常熟悉的背影，不過……而在酒吧的一角，在祖卡和大商人東的對話之後，大商人東便把「心之本」交了給祖卡。



而酒吧之中，主角更知道了一個消息，便是這個國家的公主快將要舉行婚禮，不過，當主角一離開酒吧，便遇上被稱為「色與欲的盜賊團」的「猛槍富基」（猛き槍フーギ），這便是主角的第三場戰鬥了。

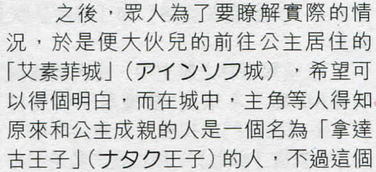


在這場戰鬥之中，敵人是「色與欲的盜賊團」的盜賊，不過最厲害的便是「猛槍富基」，他的戰鬥力非常驚人，在戰鬥之初，主角只有「托布格」相助，所以是處於下風，不過，其後其他的人（「大劍使戈亞路」、「舞姬狄狄」和「黑水仙祖卡」）也會出來助戰，使戰鬥力大大增加。



在戰鬥之後，「猛槍富基」竟然有了悔過之心，所以主角亦原諒了他，而且「猛槍富基」更加加入了主角的隊伍之中，而且以他的戰鬥力，在隊中可以說是數一數二的。

BATTLE【4】祖卡公主，命運之脫出劇



當主角等人再次離開酒吧之時，剛好遇上了公主出嫁的隊伍經過，當「黑水仙之祖卡」看到公主之時，突然感到全身有不暢快的感覺，所以便離開了……從她的情況，「托布格」已猜知「黑水仙之祖卡」是黑暗一方的祖卡，而那公主極有可能便是那「白之祖卡」，亦只有這才可以解析「黑水仙」的情形。



之後，眾人為了要瞭解實際的情況，於是便大伙兒的前往公主居住的「艾素菲城」（アインソフ城），希望可以得個明白，而在城中，主角等人得知原來和公主成親的人是一個名為「拿達古王子」（ナタク王子）的人，不過這個人連公主自己也未曾見過，所以她其實也不願意嫁給那王子的。

果然和「托布格」所言一樣，這個公主的名字也是叫「祖卡」，不過，這個公主是屬「光明」的，所以和「黑水仙」總是格格不入，而玩者更可以有機會說服主公加入成為隊友，結果……在這裏的情形是讓公主加入了。



之後，在公主的結婚典禮上，公主「發難」了，公主竟然在婚禮之上逃走？而這便是主角的第4場戰鬥了，戰鬥的目的是要讓公主開城堡，只要公主能安全離開便算作戰成功，不過玩者要小心！因為那些守衛是會攻擊公主的，所以玩者要好好的保護她。（而事實上，公主的戰鬥力是絕對不會比隊中任可一個人低！）

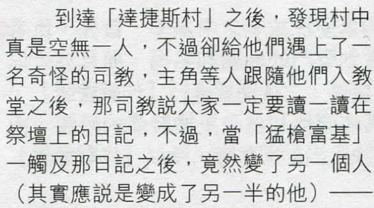


BATTLE【5】被咀呪之村達捷斯



當公主成功的逃離了城堡之後，眾人便回到港町「狼之街」之中，在那裏主角等人會遇上一個穿着尼僧服的女孩子，在她口中主角開始對自己的使命有所瞭解，而且亦知道了有關「聖痕」的事情。當主角完成「購買」程序之後，便到油吧和其他人會合，在酒吧之中，「黑水仙」正在回想當日和主角在黑森林的相會，而現在就是她和祖卡公主的相會，這些一切一切也似是早有安排的。





而在主角的心中，其實也是有很大的衝擊的，就好像是和兩個「祖卡」的相遇，兩次的相遇也給予他心中非常大的衝擊……而另一方面，在酒吧之中又有一件事令主角有所懷疑，那便是在港町「狼之街」附近的「達捷斯村」（タースの村）出現的人民神秘失踪事件。為了要查明真相，主角等人便向「達捷斯村」出發。

到達「達捷斯村」之後，發現村中真是空無一人，不過卻給他們遇上了一名奇怪的司教，主角等人跟隨他們入教堂之後，那司教說大家一定要讀一讀在祭壇上的日記，不過，當「猛槍富基」一觸及那日記之後，竟然變了另一個人（其實應說是變成了另一半的他）——「尖銳之富基」。之後，主角便將那日記帶走，並離開那奇怪的教堂。

但是當眾人回到村中時，竟然發現了一隻亡靈，而且這亡靈說他便是那個「司教」，為了要使他得到解脫，主角必須讓那司教看看日記，不過，在主角面前的竟然是一群的彊屍和幽靈，這便是主角的第5戰，這戰非常簡單，只要將全部的敵人打敗便可以了。戰鬥完結後，主角只要向司教使用那日記便可以使他回復本來面目。

BATTLE【6】幽靈船BABY號之戰（上）



「達捷斯村」的事件完結了之後，眾人再一次的回到港町「狼之街」，這時候主角其實沒有甚麼事可以做，所以唯一的工作便是前往道具店和武器店補充一下武器和藥草，之後再到酒吧和其餘的人會合。到了酒吧，各人也要休息一



下，主角也不例外，不過他在夢中竟然見到一個神秘男子，他對着主角說了一些非常奇怪的說話，使主角大為不解。而在對話之中，那秘黑衣人曾說及有關「艾里拿島」（エレナ島）……

主角為了要查明事情的真相，於是便到「艾里拿島」一行，不過要到那島便一定要乘船，所以主角便來到碼頭，在這裏主角竟然再次遇上在「王國首都斯路柏」那個「背影熟悉」的人，原來那人便是和主角同一故鄉的人，而且更加是和他青梅竹馬的大姐姐——「卡絲」（キャス）。原來「卡絲」在這裏經營船運生意的，所以她亦是一個船長，那麼便正合主角的要求了，因為他要到「艾里拿島」，而且亦需要船，所以玩者索性邀請「卡絲」加入。



不過當眾人出海之時，突然給「幽靈王達賓」（幽霊王ターヴン）截住了，而且更向主角等人攻擊，可是，主角這次面對的敵人是打不死的，所以一直主角等人也是陷於苦戰的，不過，只要玩者留心一下船倉的情況，便會知道如何應付，因為在近船頭的大木箱之下原來是有機關的，主角只要走到大木箱之前便會可以完成這場戰鬥。（註：在船尾部份的兩個木筒之中是有道具的，記着要取呢！）



BATTLE【7】 幽靈船BABY號之戰（下）

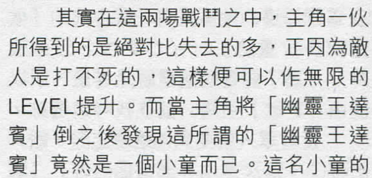


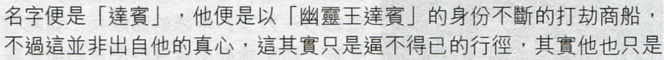
由於主角的過人智慧，所以解破了「幽靈王達賓」的機關，不過戰鬥依然要繼續的，因為在船上的怪物依然存在着，不過這些怪物不再是不死了，因為機關已破了，怪物雖然不是不死，不過也不是一時平刻可以殺死的，要將他們殺死數次才可以將他們完全消滅。

而這版之中的唯一敵人「幽靈王達賓」卻不是在甲板上的，而是在船倉之下，所以玩者一定要突圍而出，至於通往船倉的入口便是在樓梯之上，所以主角先要解決在樓梯上的其中一個敵人，然後才以進入船倉對付「幽靈王達賓」。在戰鬥之中，突然會出現一個神秘的戰士，不過這人是不會參與戰鬥的……玩者不用妄想會有緩兵………



其實在這兩場戰鬥之中，主角一伙所得到的是絕對比失去的多，正因為敵人是打不死的，這樣便可以作無限的LEVEL提升。而當主角將「幽靈王達賓」倒之後發現這所謂的「幽靈王達賓」竟然是一個小童而已。這名小童的名字便是「達賓」，他便是以「幽靈王達賓」的身份不斷的打劫商船，不過這並非出自他的真心，這其實只是逼不得已的行徑，其實他也只是為了生活，因為在島上的生活實在太差了，因為這個原因，他才會淪為盜賊。結果筆者也決定放過他，而且更要他從此以後不再做壞事……而更驚人的事是那個本來要和「祖卡公主」結婚的「拿達古王子」竟然也在船上，究竟他為何會在船上的呢？那麼他又是那時出現的呢？莫非他便是……







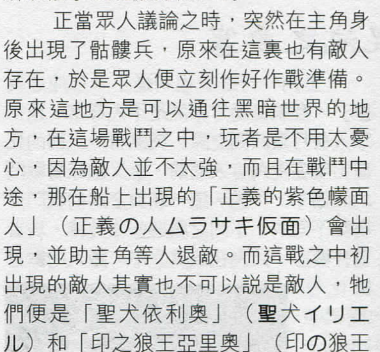
BATTLE【8】 往聖地艾里拿島



解決了BABY號上的事後，主角一伙便繼續前往「艾里拿島」的旅程，當他們到達島上之時……「富基」才問為要來這地方，原來一直以來主角也沒有將為何要到「艾里拿島」的原因說出來，不過，這只是因為在夢中出現的神秘人的說話，所以似乎又是頗難開口的……



正當眾人議論之時，突然在主角身後出現了骷髏兵，原來在這裏也有敵人存在，於是眾人便立刻作好作戰準備。原來這地方是可以通往黑暗世界的地方，在這場戰鬥之中，玩者是不用太憂心，因為敵人並不太強，而且在戰鬥中途，那在船上出現的「正義的紫色幪面人」（正義の人ムラサキ仮面）會出現，並助主角等人退敵。而這戰之中初出現的敵人其實也不可以說是敵人，牠們便是「聖犬依利奧」（聖犬イリエル）和「印之狼王亞里奧」（印の狼王アリエル）。





不論如何，這戰是無可避免的，所以主角亦要全力以赴。在戰鬥之初，主角應該向上前進，雖然「聖犬依利奧」和「印之狼王亞里奧」的HP高，不過，其攻擊力其實相當弱，所以以現時主角的LEVEL，應該可以鬆容對付。不過，在下面的戰鬥則有點兒的危險，因為下面的敵人比較多，而且主角一伙的所處位置比較尷尬，所以很易給敵人圍攻，這些也是玩者要注意的。

在戰鬥之後，「黑水仙之祖卡」和「祖卡公主」會因為「聖痕」之事而有所爭執，這時主角便要決定幫誰了，記着！這次的決定可能影響故事的結局，小心選擇……

BATTLE【9】 與流氓之戰



主角的戰鬥雖然是結束了，不過事實上真正的大事現在才島上發生着……不過，主角等人已回到了村莊之中，在村莊之中，主角重遇以前有一面之緣的那個穿着尼僧服的女孩子，原來她的名字是「神之御子哈莉」（神の御子ハリ），在她口中，主角終於也知道了有關「聖痕」的事，原來在世上是有25種聖痕的，而且當所有的聖被解封之後，世界便會開始被破，最後便會是「世界沒日」……



之後，主角便可以前往「補給」了，當主角前往酒吧之時，竟然遇上了一群「流氓」在酒吧之中鬥事，為了要制止這些繼續鬥事，主角只好出手，不過，雙拳難敵四手，而在酒吧的一角，一名看似劍士的人亦挺身而出，協助主角對付惡人，這人的名字便是「達奧」（タウ）。這戰對主角而言簡直是「小兒科」，因為敵人只有4名，再加上原來這「達奧」其實實力非凡，更是一名



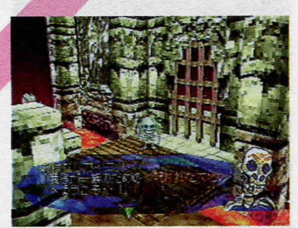


聖騎士，所以就算玩者不出手，以「達奧」一人之力也可以應付。



不過，如果玩者希望使主角更加強大的話，便可以先讓主角對付左手面桌旁的流氓，這樣做的話便可以將另外的敵人引過來向主角攻擊，而「達奧」則只可以攻擊到一人，這樣便可以使主角在這場戰事之中得到最多的收獲。而當戰鬥完了之後，從「達奧」的口中，主角知道了有一群惡人以「混沌之要塞」為根據地，四處作惡，所以主角便要往那裏一行。

BATTLE【10】往混沌之要塞

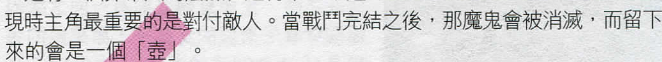


主角一行終於也到達了「混沌之要塞」，發現這地方果然是不大尋常，正常眾人在打量四周之際，突然有一大群的死靈出現在主角等人面前，這又意味着戰鬥的開始了，不過，這一戰與之前的戰鬥是有點不同的，不同之處遲些才交待，玩者首先要心，因為在這戰之中，敵人的數目雖比己方為少，不過主角身處敵方的包圍網中間，所以將會四面受襲，所以最好走到一個角落，再重新出擊，而最有利的位置便是城門之前了。

在戰鬥開始不久，「會變身」的「富基」又成了另一面的他，幸而這不會影響戰鬥。另一點要注意的便是一種會變身的敵人，那便是「邪兵」，在敵人陣中的一名「邪兵」會在被消滅後化身成為「惡魔」，這時的他戰鬥力大增，而且HP亦比之前為高，玩者要留心留心。不過，敵人會變身，主角一方也會有緩兵出手相助，那便是之前出現過的「正義的紫色幪面人」。



有了「正義的紫色幪面人」之助，實力便會大大增強，所以對於其他的敵人，應該可以輕易收拾，不過，那「惡魔」始終也是一個問題，因為他曾説過甚麼「地獄之門」的東西，所以其實在內裏一定有一個非常大的陰謀在進行中，不過現時主角最重要的是對付敵人。當戰鬥完結之後，那魔鬼會被消滅，而留下來的會是一個「壺」。



BATTLE【11】拯救偶像

眾人本來打算回去港町，不過在途中迷失了路，在一個草原之上，主角等人發現了一個非常古怪的人，他正在這草原之上睡覺，「不幸地」給「托布格」弄醒了，這人的名字是「歌楊」（コウヨウ），原來和他一起的還有一人，那便是「女魔法士姬雅」（女魔法士キア），這位「姬雅」更加會立刻加入成為主角的戰友呢。

跟據「歌楊」的指示，主角他們步行約一小時後，終於也到達了一條村莊，這村莊的名字是「樹海之街拉度修」（樹海の街ラドシル）。這條村莊是非常美麗的地方，好奇的「托布格」四處亂碰，所以主角便前往阻止，正當主角在止「托布格」之時，主角看見在遠處有一名小女孩被惡人欺負着，幸而主角及時出現，那小女孩才可脱險。









原來那小女孩名叫「米姬」（ミケ），是這　的大紅人，而且快將會展開演唱會，不過在翌日當主角和「托布格」興高采烈地往看演唱會之時，負責人竟然説「米姬」不見了，為了要找回她，主角決定一行，不過，要找人頂替「米姬」的位置，於是主角便要在「黑水仙之祖卡」和「祖卡公主」之間選擇一人留下來表演。

之後，眾人終於也找到了「米姬」，不過她正被4人圍着，那4人竟然是敵陣之中的「四天王」！這戰可以説是自遊戲開始以來比較難的一戰，最佳的戰法是「逐一擊破」，方法是在開始時按兵不動，將所有隊友調回自己身邊，然後逐一引敵人過來，再加以消滅。

BATTLE【12】聖地奪還

戰鬥完結之後。主角救出了被擄的「米姬」，回到「樹海之街拉度修」，而在村莊之中，眾人正為演唱會的成功而慶祝，不過在眾人之突然出現了一個「吹喇叭的少女」，這女孩子將會是主角等人未來的同伴呢。而身為「替工」的「祖卡公主」的演出竟然大受歡迎，所以使她非常高興。另一方面，被救的「米姬」原來身上也是棲宿着一個「聖痕」的，所以主角她亦順理成章的成為了主角等人的新同伴。之後，大伙兒便向「依安村」（イーアンの村）出發。



原來「依安村」是一個旅遊勝地，各人在這裏也可以盡情地嬉戲一番，然而在這裏主角等人會遇到那個「拿達古」和一個名叫「芝歌」（チコ）的土著，從她口中，主角得到知在這個海邊的地區是有一個古代的「依比安多拉遺跡」（イヴァントラの遺跡），為了要查明這遺跡是甚麼，所以便由「芝歌」引路，前往找尋這遺跡。







正當眾人就要到達遺跡之際，敵人出現了，這次是由「邪僧侶烈根」（邪僧侶リーカン）帶領的骷髏兵、殭屍和死靈，而主角最主要目的便是到達在樓梯之下的遺跡，不過這並非唯一的過版方法，其實只要玩者能將所有敵人消滅的話亦可以過版，不過故事的流向便會有所不同了。

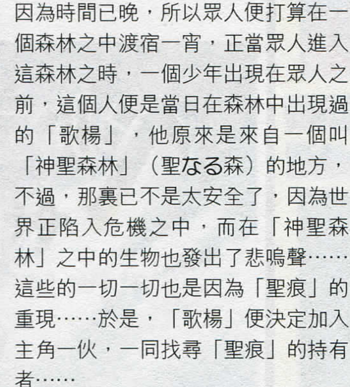
如果玩者是想到達遺跡的話，在此提供一個好方法：玩者先按兵不動，這是要將所有的敵人引出來，之後便由其他隊員「頂」着敵人，由主角一人衝向梯級。

BATTLE【13】拯救古老大樹

當眾人到達遺跡之後，突然發生強烈地震，於是眾人便愴忙逃走，不過，經過了遺跡一行，使眾人知道了這次大家的冒險之旅，其實主要目的是收集所有的「聖痕」。之後，眾人便返回「樹海之街拉度修」再作打算。

不過，在眾人由「依比安多拉遺跡」回去「樹海之街拉度修」之時，





因為時間已晚，所以眾人便打算在一個森林之中渡宿一宵，正當眾人進入這森林之時，一個少年出現在眾人之前，這個人便是當日在森林中出現過的「歌楊」，他原來是來自一個叫「神聖森林」（聖なる森）的地方，不過，那裏已不是太安全了，因為世界正陷入危機之中，而在「神聖森林」之中的生物也發出了悲鳴聲……這些的一切一切也是因為「聖痕」的重現……於是，「歌楊」便決定加入主角一伙，一同找尋「聖痕」的持有者……

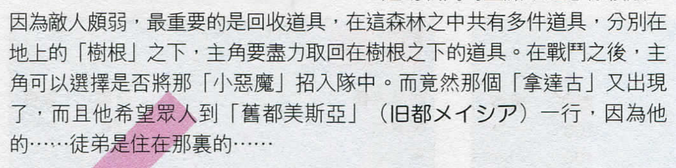


在森林之中渡宿一宵之後，眾人便向「歌楊」提及過的「古斯奧森林」（グウィシオンの森）進發。本來，「古斯奧森林」是一個非常美麗的地方，不過，不知甚麼原因，變成了現在的完全枯死了。當主角一眾到達森林之時，便是見到以上的景象，而且在正中央的大樹上，更出現了一



個精靈，她的名字便是叫「美古」（ミンク），她本來是這楓大樹的精靈，不過森林出現了大危機……她的話還未説完，一隻小惡魔便出現了，而且他更派出一些動物向主角等人攻擊。

這場戰鬥的重點不是怎樣殺敵，



因為敵人頗弱，最重要的是回收道具，在這森林之中共有多件道具，分別在地上的「樹根」之下，主角要盡力取回在樹根之下的道具。在戰鬥之後，主角可以選擇是否將那「小惡魔」招入隊中。而竟然那個「拿達古」又出現了，而且他希望眾人到「舊都美斯亞」（旧都メイシア）一行，因為他的……徒弟是住在那裏的……



BATTLE【14】忍者島上的遭遇

眾人經過了非常長的旅程，終於也到達了「美斯亞」，而「拿達古」那所謂的弟子便是住在這裏，而他弟子的名字便是「胡錫」，同時，他亦是統治這地方的君主。主角首先便是要進行「補給」，之後「拿達古」便會帶眾人前進見「胡錫」，不過在之前，主角應前往酒吧收集一下有關這地方的情報，因為現時在「美斯亞」掌權的並非「胡錫」（ウーセ），而是代理總督「札堅」（ジャギン）……









不過，當眾人到達王宮之時，看到的景像竟然是「胡錫」和「札堅」發生不和，「札堅」更一怒之下離去了。……原來在「胡錫」説話的同時，「拿達古」一直也只是站在後方不顯眼的地方……而眾人與「胡錫」的談話之中，他談到有關「流放島」（流され島），而事實上，這「流放島」是一個牢獄，在那裏有一個非常重要的人物，那是一個「賢人」，不過……這時候，一名在「胡錫」身邊的侍衛突然説起話來，原來這人便是當日在酒吧之中義助主角打退氓的騎士。

最後，主角及眾人到了「胡錫」所提及的「流放島」，在那裏主角等人再次遇上了那個「吹喇叭的少女」，不過她現在仍不會加入。正當主角等人要前往島上那小屋之際，敵人出現了，不過，玩者要記着，這版之中的主要任務是要到達小屋。敵人方面不是太難對付，不過玩者最好先不動，引敵人過橋，這樣主角才有空間到達小屋。原來那個在小屋的人本身是一個王子，而主角在他的指引下發覺了自己所持的是甚麼「聖痕」，而且更從他手上得到「夢之石」，這石上的「聖痕」竟然付了在「姬雅」身上。

BATTLE【15】世界井戶之戰

在「姬雅」得到「聖痕」力量之後，她立刻感覺到一種不詳的予





感，而發生的地方就在「胡素利島」（ウソリ島）之上。這個島其實頗有來頭，因為自古以來，這個島也代表着權力，所以各國的王者也以爭奪這個島為榮，而這個島則一直也未曾試過有一天的安定。

原來主角等人不是這島上的唯一訪客，原來曾和他們一戰的「四天王」亦在這島上，這些人的最終目的是要令這個世界進入混沌之中，不過，原來這4個人也不知道來這個島的真正目的，不過，從「戈也古」（コヤック）的口中，知道他們有一些同伴是被封在「壺」內的，必須要有持有「解放之聖痕」的人才可以解放的，所以……正當這4人在不知所以的情況下，嚇然發現原來主角等人也來了這島上，所以戰事又要展開了。

在這戰之中，玩者是完全不知道勝利條件的，所以戰鬥起來總是不知道要怎樣入手，不過其實勝利條件是非常的簡單，便是要將「戈也古」打倒，這樣其他的人也會離開，而戰鬥亦會就止完結，當然，在這樣的戰鬥之中，主角等人可以得到的經驗值是十分少的，不過為了大局，還是這樣決吧！







不同地點的交易場價格 翼之勳章

攻略：偽．神之黃昏（正常版本）
文：赤目黑龍



PS
RPG
MCM

製造商：Sony Computer Entertainment
發售日期：發售中
售價：5800日圓
記憶：4 BLOCKS

達古

商品名稱	賣價	買價
鐵礦石	100	——
金	200	——
ミスリル	——	100
黃金姜黃（黄金ターメリック）（植物）	40	——
鮫芥辣（サメハダワサビ）	40	——
昇天フカヒレ	80	——
鷲燕之巢（ワシツバメの巢）	120	——
達拿饅頭（ダナまんじゅう）	80	——
龍干（ドラゴンの薰製）	140	——
大海龍毛皮（大ラッコの毛皮）	——	50

達拉斯比

商品名稱	賣價	買價
鐵礦石	50	——
金	50	——
ミスリル	——	100
黃金姜黃（黄金ターメリック）（植物）	80	——
鮫芥辣（サメハダワサビ）	40	——
昇天フカヒレ	140	——
鷲燕之巢（ワシツバメの巢）	80	——
達拿饅頭（ダナまんじゅう）	20	20
龍干（ドラゴンの薰製）	160	——
大海龍毛皮（大ラッコの毛皮）	100	——

拖拉古

商品名稱	賣價	買價
鐵礦石	100	100
金	300	——
ミスリル	100	——
黃金姜黃（黄金ターメリック）（植物）	40	——
鮫芥辣（サメハダワサビ）	40	——
昇天フカヒレ	140	——
鷲燕之巢（ワシツバメの巢）	40	40
達拿饅頭（ダナまんじゅう）	20	——
龍干（ドラゴンの薰製）	140	——
大海龍毛皮（大ラッコの毛皮）	200	——

達拉狄羅

商品名稱	賣價	買價
鐵礦石	100	100
金	100	100
ミスリル	100	100
黃金姜黃（黄金ターメリック）（植物）	20	20
鮫芥辣（サメハダワサビ）	20	20
昇天フカヒレ	160	——
鷲燕之巢（ワシツバメの巢）	120	120
達拿饅頭（ダナまんじゅう）	40	——
龍干（ドラゴンの薰製）	160	——
大海龍毛皮（大ラッコの毛皮）	100	——

古拉煞奴

商品名稱	賣價	買價
鐵礦石	300	300
金	100	100
ミスリル	300	——
黃金姜黃（黄金ターメリック）（植物）	40	40
鮫芥辣（サメハダワサビ）	40	——
昇天フカヒレ	120	——
鷲燕之巢（ワシツバメの巢）	140	——
達拿饅頭（ダナまんじゅう）	60	——
龍干（ドラゴンの薰製）	80	——
大海龍毛皮（大ラッコの毛皮）	150	——

狄錫

商品名稱	賣價	買價
鐵礦石	200	——
金	100	——
ミスリル	200	——
黃金姜黃（黄金ターメリック）（植物）	60	——
鮫芥辣（サメハダワサビ）	60	——
昇天フカヒレ	40	40
鷲燕之巢（ワシツバメの巢）	140	140
達拿饅頭（ダナまんじゅう）	60	——
龍干（ドラゴンの薰製）	120	——
大海龍毛皮（大ラッコの毛皮）	50	——

嘉

商品名稱	賣價	買價
鐵礦石	100	——
金	100	——
ミスリル	100	——
黃金姜黃（黄金ターメリック）（植物）	20	——
鮫芥辣（サメハダワサビ）	20	20
昇天フカヒレ	130	——
鷲燕之巢（ワシツバメの巢）	120	——
達拿饅頭（ダナまんじゅう）	40	——
龍干（ドラゴンの薰製）	130	——
大海龍毛皮（大ラッコの毛皮）	100	——

達喀

商品名稱	賣價	買價
鐵礦石	300	——
金	50	——
ミスリル	300	——
黃金姜黃（黄金ターメリック）（植物）	60	——
鮫芥辣（サメハダワサビ）	60	——
昇天フカヒレ	120	——
鷲燕之巢（ワシツバメの巢）	160	——
達拿饅頭（ダナまんじゅう）	60	——
龍干（ドラゴンの薰製）	——	40
大海龍毛皮（大ラッコの毛皮）	150	——

？？？（隱藏商店）

商品名稱	賣價	買價
鐵礦石	100	150
金	100	150
ミスリル	100	150
黃金姜黃（黄金ターメリック）（植物）	20	50
鮫芥辣（サメハダワサビ）	20	——
昇天フカヒレ	130	140
鷲燕之巢（ワシツバメの巢）	120	130
達拿饅頭（ダナまんじゅう）	40	50
龍干（ドラゴンの薰製）	130	140
大海龍毛皮（大ラッコの毛皮）	100	120



物資購入地點全表

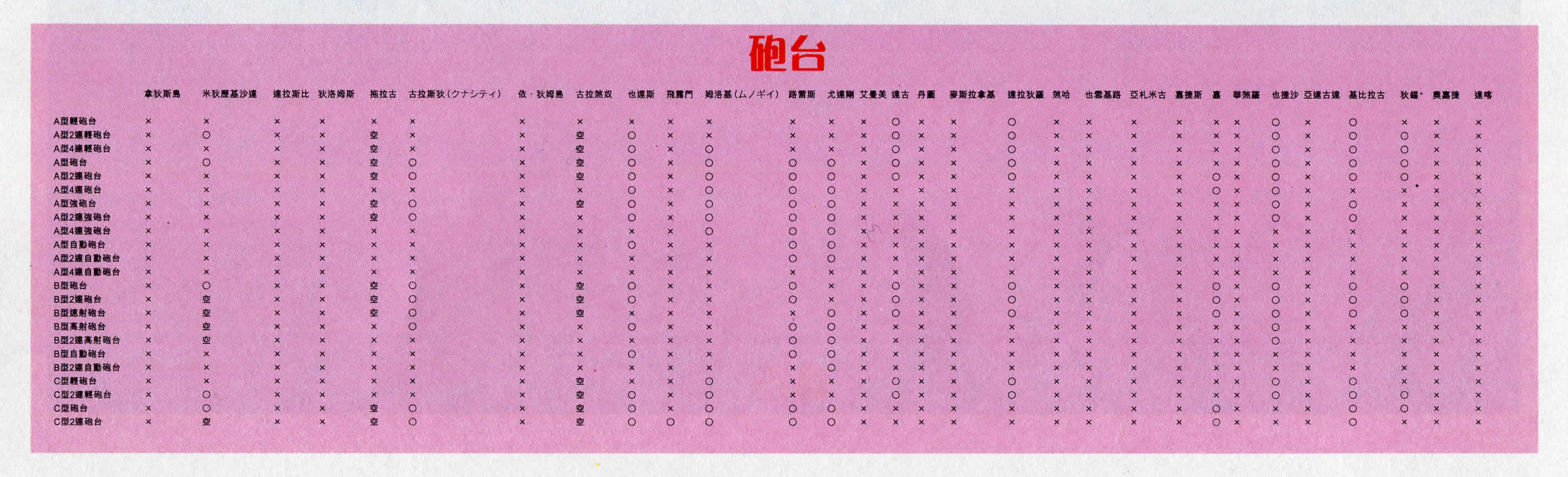


彈藥

	拿狄斯島	米狄歷基沙達	達拉斯比	狄洛姆斯	拖拉古	古拉斯狄(クラスティ)	依・狄姆島	古拉煞奴	也達斯	飛露門	姆洛基(ムノギイ)	路雷斯	尤達剛	艾曼美	達古	丹圖	麥斯拉拿基	達拉狄羅	煞哈	也霧基路	亞札米古	嘉捷斯	嘉	華煞羅	也捷沙	亞達古達		基比拉古	狄錫	奧嘉捷	達喀
裂彈	×	軍	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	○	×	○	×	無無	×	×	×	×
燒夷彈	×	×	×	空	×	○	×	空	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	○	×	×	×	○	×	○	×	無無	×	×	×	×
強化裂彈	×	×	×	×	×	×	×	空	○	×	○	○	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	×	無無	×	×	×	○
徹甲彈	×	×	×	○	○	○	×	空	×	×	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	無無	○	○	×	○
扭曲徹甲彈(ねじり徹甲彈)	×	×	×	軍	×	○	×	空	○	×	○	○	×	○	○	○	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	無無	○	○	×	○
金屬徹甲彈(メタル徹甲彈)	×	×	×	×	×	×	×	空	×	×	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	無無	○	○	×	○
散彈	×	○	×	空	×	○	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	○	×	×	×	○	○	○	×	無無	×	×	○	○
武道彈(ぶどう彈)	×	○	×	空	○	○	×	空	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	無無	○	○	○	○
三式彈	×	×	×	×	○	×	×	空	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	無無	○	○	○	○
螺旋魚雷(プロペラ魚雷)	×	空	×	○	○	○	×	空	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	×	○	×	×	○	○	×	×	無無	×	×	○	○
火箭彈(ロケット彈)	×	空	×	×	×	○	×	空	○	×	○	○	○	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	無無	○	×	×	○
誘導火箭彈(誘導ロケット彈)	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	無無	○	○	×	×
氣球爆彈(風船爆彈)	×	○	×	軍	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	無無	×	×	×	×
浮遊機雷	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	無無	×	○	×	×
衝擊音彈(ショック音彈)	×	×	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	○	×	無無	×	×	×	×
修理套裝(修理キット)	×	○	○	○	○	○	×	空	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	×	○	×	○	×	無無	○	○	×	○

飛空船

	拿狄斯島	米狄歷基沙達	達拉斯比	狄洛姆斯	拖拉古	古拉斯狄(クナシティ)	依・狄姆島	古拉煞奴	也達斯	飛露門	姆洛基(ムノギイ)	路雷斯	尤達剛	艾曼美	達古	丹圖	麥斯拉拿基	達拉狄羅	煞哈	也霧基路	亞札米古	嘉捷斯	嘉	華煞羅	也捷沙	亞達古達	基比拉古	狄錫	奧嘉捷	達喀
パルナート・ボック	×	空	×	空	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
ガゼラント	×	空	×	空	×	軍	×	空	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
ガルガナーク	×	×	×	×	×	軍	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
セガレントリーム	×	×	×	×	×	×	×	×	軍	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
ヴァルガート	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×
ジーテガート	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×



砲台

	拿狄斯島	米狄歷基沙達	達拉斯比	狄洛姆斯	拖拉古	古拉斯狄(クナシティ)	依・狄姆島	古拉煞奴	也達斯	飛露門	姆洛基(ムノギイ)	路雷斯	尤達剛	艾曼美	達古	丹圖	麥斯拉拿基	達拉狄羅	煞哈	也霧基路	亞札米古	嘉捷斯	嘉	華煞羅	也捷沙	亞達古達	基比拉古	狄錫	奧嘉捷	達喀
A型輕砲台	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×
A型2連輕砲台	×	○	×	×	空	×	×	空	○	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	×	×
A型4連輕砲台	×	×	×	×	空	×	×	空	○	×	○	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	×	×
A型砲台	×	○	×	×	空	○	×	空	○	×	○	○	○	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	×	×
A型2連砲台	×	×	×	×	空	○	×	空	○	×	○	○	○	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○	○	×	×
A型4連砲台	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
A型強砲台	×	×	×	×	空	○	×	空	○	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×
A型2連強砲台	×	×	×	×	空	○	×	×	○	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×
A型4連強砲台	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
A型自動砲台	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
A型2連自動砲台	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
A型4連自動砲台	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
B型砲台	×	○	×	×	空	○	×	空	○	×	×	○	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○	○	×	×
B型2連砲台	×	空	×	×	空	○	×	空	○	×	×	○	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○	○	×	×
B型速射砲台	×	空	×	×	空	○	×	空	×	×	×	×	○	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○	○	×	×
B型高射砲台	×	空	×	×	×	○	×	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
B型2連高射砲台	×	空	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
B型自動砲台	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
B型2連自動砲台	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
C型輕砲台	×	×	×	×	×	×	×	空	×	×	○	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×
C型2連輕砲台	×	○	×	×	×	×	×	空	○	×	○	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	×	×
C型砲台	×	○	×	×	空	○	×	空	○	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×
C型2連砲台	×	空	×	×	空	○	×	空	○	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×

引擎

	拿狄斯島	米狄歷基沙達	達拉斯比	狄洛姆斯	拖拉古	古拉斯狄(クナシティ)	依・狄姆島	古拉煞奴	也達斯	飛霧門	姆洛基(ムノギイ)	路雷斯	尤達剛	艾曼美	達古	丹園	麥斯拉拿基	達拉狄羅	煞哈	也雪基路	亞札米古	嘉捷斯	嘉	華煞羅	也撻沙	亞達古達	基比拉古	狄錫	奧嘉捷	達喀
S19	×	軍	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
S24	○	軍	○	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×
SR28	○	○	○	×	○	○	○	×	×	×	○	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×
S32-T2	×	○	○	×	○	○	○	×	○	×○	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	
SR38	×	○	○	×	○	○	○	×	○	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×
SV42	×	空	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	○	×	×	×
SR500	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
MK50	×	○	○	×	○	○	×	空	○	×	×	○	○	×	○	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
M58	×	○	○	×	○	○	×	空	×	×	○	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×
M62	×	空	×	空	○	○	×	空	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×
MC66	×	×	×	空	○	○	○	空	○	×	×	○	○	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	○	○	×	×
M70	×	空	×	空	○	○	○	空	○	×	○	○	○	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○	○	×	×
MVX75	×	空	×	空	○	○	○	空	○	×	○	○	○	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○	○	×	×
MV80	×	×	×	×	○	○	○	空	○	×	○	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○	×	×	×
ME900	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
MV960	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×	×	×
MX900	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
MC1100	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
LV1000	×	軍	○	空	○	○	×	空	○	×	○	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	○	×	×
LV1700	×	○	○	空	○	○	○	空	○	×	○	○	○	×	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	○	×	×
LS1800	×	空	×	空	○	○	○	空	○	×	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×
LX2000	×	×	×	空	×	×	×	×	○	×	×	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	○	×	×	×
LXR2600	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×

裝甲タイル

	拿狄斯島	米狄歷基沙達	達拉斯比	狄洛姆斯	拖拉古	古拉斯狄(クナシティ)	依・狄姆島	古拉煞奴	也達斯	飛霧門	姆洛基(ムノギイ)	路雷斯	尤達剛	艾曼美	達古	丹園	麥斯拉拿基	達拉狄羅	煞哈	也雪基路	亞札米古	嘉捷斯	嘉	華煞羅	也撻沙	亞達古達	基比拉古	狄錫	奧嘉捷	達喀
H08タイル	×	○	○	○	○	×	○	空	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○
H10タイル	×	○	○	○	○	×	○	空	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○	○	×	○	×	○	○	○	○	○	○	○	○
H14タイル	×	空	○	○	○	×	○	空	○	×	○	○	○	○	○	×	○	○	○	×	×	×	×	×	○	○	○	×	×	○
H20タイル	×	×	×	×	×	×	×	空	○	×	○	○	○	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×
H30タイル	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×	×

螺旋漿

	拿狄斯島	米狄歷基沙達	達拉斯比	狄洛姆斯	拖拉古	古拉斯狄(クナシティ)	依・狄姆島	古拉煞奴	也達斯	飛霧門	姆洛基(ムノギイ)	路雷斯	尤達剛	艾曼美	達古	丹園	麥斯拉拿基	達拉狄羅	煞哈	也雪基路	亞札米古	嘉捷斯	嘉	華煞羅	也撻沙	亞達古達	基比拉古	狄錫	奧嘉捷	達喀
木製螺旋漿(木製プロペラ)	○	○	○	○	○	×	×	空	○	×	○	○	○	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○	○	×	×
排製螺旋漿(アレイ製プロペラ)	○	○	○	○	○	×	×	空	○	×	○	○	○	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○	○	×	×
鐵螺旋漿(鉄のプロペラ)	○	○	○	○	○	×	×	空	○	×	○	○	○	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○	○	×	×
鋁螺旋漿(アルミのプロペラ)	×	×	×	×	○	×	×	空	○	×	○	○	○	×	○	×	×	○	×	×	×	×	○	×	○	×	○	○	×	×

×＝沒有　○＝有　空＝空賊編專用　軍＝軍人編專用



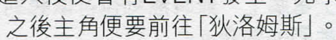
攻略第二章 軍人編

在上一期的攻略之中，已為大家講述過主角的「空賊編」攻略了，當然，主角是有另一個選擇的，那便是成為一個真真正正的軍人，從軍出戰，而這期的攻略便是以「人生交叉點」之時的選擇開始，亦即是說由選擇成為「軍人」開始。不過，如果玩者有完成過「空賊編」的話，在玩「軍人編」之時，會發現有十分多的地方是相同的，所以在這期之中，會以一種較為類似「流程」的攻略方式向大家簡述「軍人編」的故事。



當主角選擇了不加入「空賊」之後，便要進入另一個新的環節之中，這時，主角便要開始逃離「米狄歷基沙達」的行動。角要先到入口一行，之後再到宮殿，不過未能進入，所以要再到入口處，之後再到宮殿便能進入，在宮殿的深處，主角會找到被囚禁的「達拉斯比4世」，往後主角便可以離開這裏，向「狄洛姆斯」進發。

到達「狄洛姆斯」之後直接到作戰本部開會，之後便要進行兩場的戰鬥。戰鬥完結之後便可以回到「狄洛姆斯」，在那裏主角會遇到「嘉札基羅」，與他説完話之後便可以離開，前往「達拉斯比」。



到達「達拉斯比」之後，主角要到宮殿一行，在宮殿的左面，主角會發現秘道，主角在進入後便會有EVENT發生，完事之後主角便要前往「狄洛姆斯」。



回到「狄洛姆斯」之後，主角要和那裏的兵士説話，之後，要再與「嘉札基羅」相會，因為之後主角便會得到兩名新的同伴：「法蘭古林」及「卡・煞魯高」。而當主角離開之後，便會遇上「拖拉古」的巡邏隊。

回到「狄洛姆斯」之後，主角要前往配給部，再往民居之中聽取「華達」（ワッタ）的説話，再到配給部的旁邊，便會再次的遇到「嘉札基羅」。完成以上的程序，便可以進入「狄洛姆斯攻略作戰」。

主角要駕駛飛空船向「達拉斯比」進發，到達之後可以在入口處拾得「鑰匙」，先通過左面的門，再開啟右面的門，最後通過宮殿的入口，主角便可以見到市長，而且可以從市長的口中得到重要的情報，之後再到市長之家，然後便能到「司令部」2樓。完成以上的流程之後，主角便能夠得到兩名新的同伴：「卡菲」和「艾古」（アグ）。



之後，主角便要到「古拉斯狄」一行，在那裏主角要先到司令部，然後再到場收集情報，然後再到司令部2樓。

而因為主角拯救了桀丹王，所以被徼請到桀丹王國，而且更被國王大大的表揚，在儀式完成之後，主角便要到軍人宿舍一行，然後再到司令部2樓。





完成了「桀丹王國」的事情之後，玩者便要到在「空賊編」沒有機會到的三個「島」，分別是「米・狄姆島」、「依・狄姆島」和「尼・狄姆島」，主角要先到「米・狄姆島」，到那裏的瓦礫房間一行；然後再飛到「尼・狄姆島」，在那裏主角會發現新的補給品；最後便是到「依・狄姆島」，在這裏作最後的補給之後再和「卡菲」説話。

完成在「依・狄姆島」的作戰之後，主角便要回到司令部，而且更要前往軍人宿舍2樓一行，再回到司令部2樓便能夠得到新的同伴「依希」（イッヒ）和「尼希」（ニッヒ）。

得到了新同伴後立刻便要出動作戰，這次的作戰地點便是「丹狄古樹海」（タンデーク樹海）。在完成第一次作戰之後，主角便要回到司令部開會，之後才出發作第二次的戰鬥。不過在這場戰事之中，主角的飛空船因為失靈而被逼回到司令部，之後再回到自己的飛空船上出發，便會見到「巴姆斯艦」（バムス艦）。

遇到「巴姆斯艦」之後，主角便要回到酒場之中，通過那裏，然後再到達「卡・煞魯高」的家中；再到宮殿，然後回到在村東面的大本營；到達「巴姆斯公室」後再到國王的房間。完成之後便可以回到村的西方，然後再次前往「卡・煞魯高」的家，這樣便完成所有的程序，可以上船出發了。

隨之出現的是兩個特別的EVENT，分別是「桀丹國王的船被襲擊」和「謝西路被消滅」這兩個EVENT。完成了這兩個EVENT之後，便有一段「卡・煞魯高」的個人故事，他先要由司令部出來，然後到軍人宿舍1樓，然後再到2樓，之後離開前往民居，之後要乘「米路多艦」（ミルト艦）前往「依・狄姆島」；由「依・狄姆島」回來之後，又要到司令部2樓，之後往「也札沙的家」（ヤズサ家），最後，只要「卡・煞魯高」到「古拉斯狄」倉庫一行，他的冒險旅程便告完結。

當「卡・煞魯高」在倉庫之中和「柏古」（パック）、「古魯多」（グールド）告別之後，便要回到空港，這時候，主角便能再次得到新的同伴，他們分別是「加力捷」（カレツ）和「波爾」（バイ）。

主角逃出「桀丹王國」之後，便要一直的飛到「也達斯」，主角一到達那裏便要先到司令部2樓，然後再到配給2樓取得補給。然後再回到司令部，在那裏的倉，主角可以購買到威力強大的「セブレントリーム」，這對接下來的最後之戰有莫大幫助。不論主角購買「セブレントリーム」與否，也要再到司令部2樓一行，之後才可以離開，進入最後的作戰階段。

之後的程序全部也是作戰，合共有6場之多，這亦是主角最後之戰，記着，在每場戰事之後主角也要回到司令部領取補給，否則一定「凶多吉少」。而最後一仗前，主角要由「也達斯」飛到「飛露門」作最後的補給，並到司令部一行。







J-WIN95 櫻大戰～電幕俱樂部～



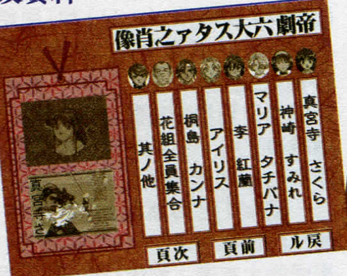
真宮寺櫻又來了！

《櫻大戰》自從去年為SEGA取得空前的大成功，更在今年的取得CESA遊戲大賞，在日本內人氣急升。SEGA為了持續《櫻大戰》的人氣，在最近出了一隻PC CD-ROM，內裏有《櫻大戰》人物的壁紙、熒幕保護裝置、人聲及資料。

製造商：SEGA
操作平台：JWIN-95
系統最低要求：Pentium 75以上／2倍速CD-ROM／HD容量12M以上
價格：3980日圓（普通版）／4800日圓（初回限定版）
類別：ETC
容量：CD-ROM
發售日：發售中

壁紙選集

在CD-ROM內可以選擇六名女主角及全員集合的圖片，而且在這裏選擇的圖片會自動成為壁紙，不用玩者去再安裝，算是頗親切的設定。







螢幕保護裝置（SCREEN SAVER）

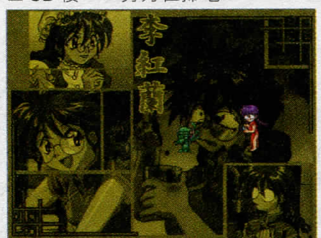
此CD-ROM內，最大賣點的是SCREEN SAVER，因為內裏有八種類的SCREEN SAVER。其中有七種是SD角色之SCREEN SAVER，極之可愛。另外，還有一種是全部之壁紙以RANDOM的形式顯示。



■ SD櫻——努力在掃地



■ SD瑪利亞——咪郁！開槍！



■ SD紅蘭——放炸彈



■ SD完奈——打爆你！



■ SD艾利絲——好多熊仔啊！



■ SD光武——帝國華擊團出擊！

聲音之設定

在這CD-ROM收錄了一百二十一個聲音設定，玩者可以裝上電腦上，無時無刻也可以聽到她們的聲音。



番外編

在這CD-ROM內的OMAKE中，說稍後將會推出新的PC CD-ROM——《櫻大戰DIGITAL DATA 集》，各位SAKURA 迷不要錯過。

原裝之價值

買了原裝限量版的人有福了，隨CD-ROM附送了SAKURA MOUSE PAD一大張，而且，更附送了SEGA PC GAMES 的試玩版。如果是SAKURA 迷的話一定不可放過。





J-WIN95 虹色 TWINKLE



有一天，魔王復活，勇者們為了將魔王打倒而各自上路，而途中會遇上不少敵人，所有戰鬥都是用PUZZLE來對決。

遊戲方面，玩者是要控制其中一名主角，而在對戰時，玩者目的是要製造大連鎖而攻擊對手，但其獨特系統是除了有普通的顏色珠外，還有一種「方向珠」，這一種珠可以用同顏色的普通顏色珠消去外，而且會令整個PUZZLE盤轉向那珠所指的方向，然後，那些珠再向下掉落，令到PUZZLE盤有更多的變化。另外，那些攻擊鑽石珠，不能用普通的方法來消去，唯一的方法是用兩粒相同顏色的珠夾着鑽石珠才能消去。《虹色之TWINKLE》這隻遊戲承繼了一般PUZZLE遊戲的系統，但是這遊戲有不少獨特之處，令到玩者不會有着玩其他PUZZLE遊戲的影子。另外，人物造型可愛，很適合女孩子及小孩子玩的，值得一玩。

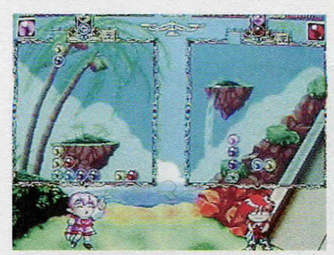












製造商：ASCII
系統最低要求：
Pentium 90以上／2倍速CD-ROM／HD容量4MB以上／16MB RAM以上
操作平台：JWIN-95
類別：PUZ
容量：CD-ROM
售價：4800日圓
發售日：發售中

J-WIN95 THE LAST REPORT



偵探冒險遊戲是現在主流遊戲之一，而這遊戲正是這一類形的遊戲。玩者是飾演一名「Z」電視台的報道員。某天，主角的女朋友離奇地被人殺害，而他則懷疑是主角的朋友SARA所殺的，但是沒有任何証據証明她是便是兇手，於是主角便私下調查當中的真相。

不過在調查當中，發現了一巨大犯罪組織涉嫌當中，而那犯罪組織亦發現主角正在調查他們。玩者可否逃過敵人的追殺而且能找出証據把真兇繩之於法呢？

製造商：MICROIDS
發行商：SHOUEI
操作平台：JWIN-95
類別：AVG
容量：CD-ROM

遊戲特點

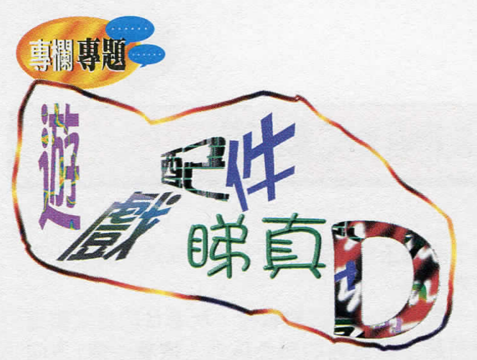
這遊戲的特點是利用了電影方式去表達整個故事的內容，所以用上了大量聲優及利用了大量CG動畫，令玩者更有故事的臨場感，而且質素比SS的《EO》有過之而無不及。是一個值得期待的作品。











BY PUYU 神

「HORI PAD PS」&「ASCII PAD V Jr.」



最近，HORI和ASCII不約而同地推出了新款的PS手掣，兩者都有一些相同的地方，就是夠平，夠簡單。可能閣下會問：「嗱，咁CHEAP，講嚟有乜用呀？」……此言差矣，如果這兩個手掣是拍得住「原裝」的話，多買一兩個招呼朋友也是十分化算，反正也不過是佰餘元。

至於是否價廉物美，那就要測試過才知了。

HORI PAD PS

名牌出品



相信一些較為資深的遊戲玩家都會認識HORI這個牌子，因HORI是專出手掣和搖桿的，而其出品亦深護好評，所以不禁令人產生一定的信心。

和原裝十分相似的外形

筆者眼前的「HORI PAD PS」實在和Play Station的原裝的手掣很相似，所以十分有親切感。把「HORI PAD PS」拿上手時，感覺到非常紮實，並不像一般的平價貨，這可能是手掣用料優良的關係吧。在顏色方面，一共有藍色，灰色，白色和黑色，令消費者有更多選擇；當然，在一般用家來說，灰色總是比較受歡迎，可能是和主機較為襯色吧。此外，這手掣的線長是2M，在用起來的時候也很方便。

操作感覺更勝原裝

「HORI PAD PS」和原裝手掣最不同的就是在方向鍵，一般PS用家都會投訴原裝手掣的方向鍵難控制，尤其是在玩格鬥GAME時很難出「昇」系的必殺技，相信閣下也有同樣的經歷吧。用回了普通方向鍵的「HORI PAD PS」在玩上手時顯得十分暢順，四個方向的斜位都十分準確，故此在出招時更有信心；當然，由於這個PAD仍是「四粒掣」，所以對於那些需要用「六粒掣」的格鬥GAME來說，仍是有點困難。



各項評價（註）

外形——★★★☆
用料——★★★☆
性能——★★★
操作——★★★☆
抵買——★★★★

ASCII PAD V Jr.

「ASCII PAD V」的普及版

ASCII一向都是製造手掣和搖桿的中堅份子，名氣可能沒HORI有那麼大（在香港而言），但其出品一向也很有水準，單看他們的第一枝Play Station大搖桿已被港台的廠商爭相模仿已知一二。過去，ASCII曾推出過一款名為「ASCII PAD V」的Play Station連射手掣，由於操作性不錯，加上有連射功能，在當時的市場有着不俗的反應，現在要介紹的「ASCII PAD V Jr.」正是其普及版。



首先，一看「PAD V Jr.」的外表已知她和「PAD V」有着相同的血緣關係，非常「FAMILY LOOK」。兩邊特長的把手完全被保留下來，在握上手時有着很好的把持感覺，就算在長時間操作下也不會太累。而四個L，R掣也是和「PAD V」一樣的幼長，按下去的時候也很實在，並不含糊。不知是否競爭劇烈或是真的巧合，「PAD V Jr.」的線長剛剛是2.1 M……

方向鍵稍嫌過硬



說到操作感的方面，「PAD V Jr.」的方向鍵實在是稍為硬了一點，按方向時需要多一點力，這是美中不足之處；但換過來說，可能就是這一點，這個方向鍵就不會那麼快「玩殘」了，但一定要經過長時間使用才能證實；至於其他按鈕，都有不錯的觸感和反應，相當好使。

各項評價

外形——★★★
用料——★★★☆
性能——★★★
操作——★★★
抵買——★★★☆

決勝負！

在測試期間，筆者分別用了《首都高BATTLE R》，《STREET FIGHTER ZERO 2》，《鐵拳 2》和《RAY STROM》來做測試，發覺到兩個手掣都有着不同的長處。在《首都高 BATTLE R》，「ASCII PAD V Jr.」由於方向較硬的關係，賽車在回中時的反應比較「敏感」一點；相反「HORI PAD PS」就有着較為「中性」的反應，亦可以說是好一點。《STREET FIGHTER ZERO 2》呢？兩者的表現可說是打成平手。至於《鐵拳 2》，則仍以「HORI」較好，特別是在出「10 連 COMBO」時，「HORI」的確是瀟洒一點。最後是《RAY STROM》，「ASCII」較為敏感的操控反而令戰機可以更精確地避彈，算是勝回了一仗。

總括來說，HORI的操控感確實是好一些；但ASCII可以長時間地操作而不太累，也是一個值得考慮的購買因素。



HORI COMMAND STICK PS

一向以來，JOYSTICK（大搖桿）在周邊器材裏都有着崇高的地位，玩家們

每每為了有更強的打街機感覺，便不惜用數佰元來買一支JOYSTICK，因為大家都認為無論是射擊GAME或是動作GAME，只要有JOYSTICK就會玩得更好成績和更加過癮。這點到了格鬥GAME流行時就更加厲害，記否當SFC的《STREET FIGHTER II》推出時，「阿波羅」便被炒至600大元，而且還斷貨多時哩！



到了現在，HORI推出了一支「HORI COMMAND STICK PS」，不但操作出色，而且還可以輸入PROGRAM，對於格鬥GAME的初哥來說，一些在以前很難出的必殺技，如今就只需按一按掣便行了。

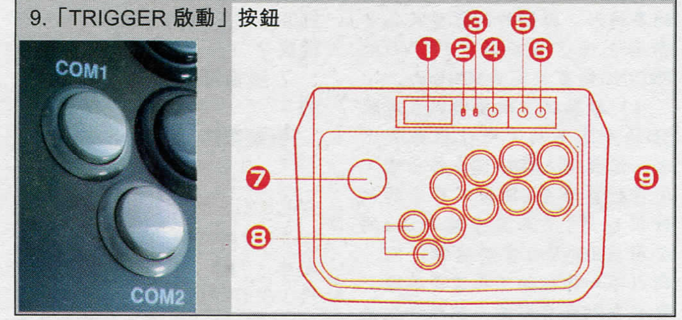
高性能JOYSTICK

「COMMAND STICK PS」一共可以輸入32個指令，可說是十分夠用了。在這裏先解釋一下此JOYSTICK的「記憶系統」，此系統一共分為兩個儲存庫（BANK 1，2），每個儲存庫亦可分為兩組記憶（COM 1，2），而每組記憶都可以和8個按鈕（即○，□、△、×、L1、L2、R1和R2）組合成一個「指令記憶」；屈指一算，即是2×2×8＝32！

在使用的時候，只需先選好「BANK 1或2」，然後同時按下「COM 1或2」和8個「啟動按鈕」的其中一個，便可以把原先輸入的「指令記憶」使出來；不用「指令記憶」的時候，那8個按鈕都會變回原來的操作方法，是很有心思的設計，而且亦相當USER FRIENDLY。

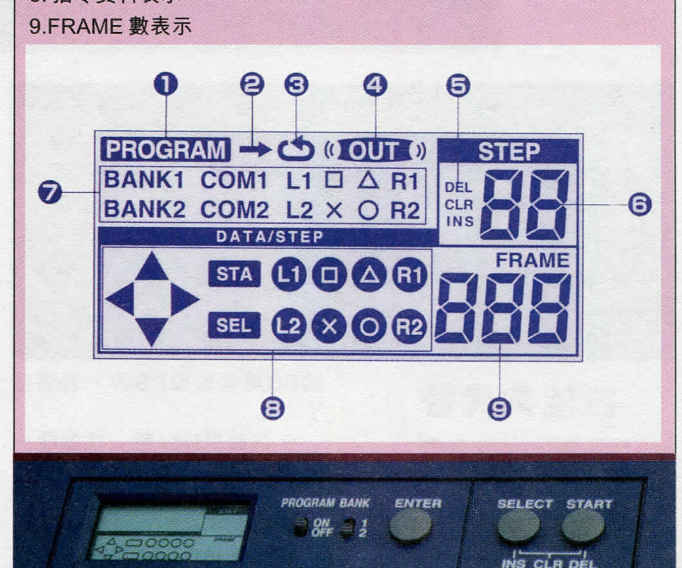
各部份的名稱

1. 液晶畫面
2. 「PROGRAM 程式」開關掣
3. 「BANK 儲存庫」開關掣
4. 「ENTER 輸入」按鈕
5. 「SELECT 選擇／INSERT 插入」按鈕
6. 「STAR 開始／DELETE 除消」按鈕
7. 操蹤桿
8. 「COMMAND 指令」按鈕
9. 「TRIGGER 啟動」按鈕



液晶畫面說明

1. PROGRAM MODE 啟動顯示
2. 「SINGLE 單次」輸出表示
3. 「REPEAT 重複」輸出表示
4. 「COMMAND 指令」輸中表示
5. 指令的編輯表示，由上至下分是DELETE，CLEAR，INSERT
6. 「STEP 步驟」的表示
7. 顯示出該指令儲存哪一個BANK內
8. 指令資料表示
9. FRAME數表示



指令記錄方法簡介

1. 把「COMMAND STICK PS」連接上PS後並且開機，便先把「程式開關掣」推上去「ON」的位置。
2. 決定把指令儲存到BANK 1或2中；若是選BANK 1，便把開關推上至「1」……如此類推。
3. 再選擇把指令記錄在COM 1或2中
4. 決定在「○，□、△、×、L1、L2、R1和R2」中利用哪一個作為「啟動掣」，選好後再按下「輸入掣」作實。
5. 選擇單次或重複執行該項指令，選好後再按下「輸入掣」作實。

單次（SINGLE）執行：只會執行一次該項指令

重複（REPEAT）執行：不斷地複執行該項指令，亦可作連射次之用

6. 這時，「STEP 步驟」的一格便會出現「1」，即是第一個步驟開始記錄，決定後便按下「輸入掣」作實。
7. 開始記錄指令，如那指令是『「↓」「↘」』，便照先後次序按下那兩個指令，然後便按下「輸入掣」作實。
8. 接着便是「FRAME」數的設定，利用搖桿便可以加減「FRAME」數，決定後便按下「輸入掣」作實。



9. 完成第一個「STEP 步驟」後，便可以繼續重複6至8的步驟來輸入餘下的指令，直接完全記錄整個指令為止。
10. 當完成整個指令後，便要關上「程式開關掣」至OFF。

各項評價

外形——★★★★
用料——★★★☆
性能——★★★★☆
操作——★★★★
抵買——★★★★

註：評分方法——以5粒★為滿分，☆是半分

電視游戲信箱

3D形式的RPG遊戲會比2D遊戲優勝、抑或遜色？這是於《FF VII》推出以後經常討論的其中一課題。事實上，故事的好壞根本和使用3D與否完全無關。3D遊戲可以給予遊戲設計者則會有更廣闊的空間、更多元化的表達方式去推演故事情節。但不是每逢遊戲是3D形式表達就是「VERY GOOD」，希望各大玩者及軟體商不要再「倒行逆思」就更好了。

誰能夠代替

WATER DRAGON 先生：

你好！本人有幾個問題，請多多指教。

1.本人近日在有些遊戲看見一件PLAY STATION的配件，它功用好像SAVE CARD一樣可將資料記錄；但是記錄在磁碟上，代替SAVE CARD，請問此東西效果如何，值不值買因為要4百多元。

2.本人的電視並沒有RGB端子接駁，而本身PS又冇S端子出力，請問有冇辦法令畫面靚D？(請不要叫本人買些HYPER AV遊戲FANS俱樂部中介紹過的機件？)

3.PS在港用家比SS和NEO GEO多，但SS和NEO GEO都有代理商，反而PS卻冇，為甚麼沒有公司願意做代理商呢？

4.請問荃灣、屯門、元朗區那裡最多PS原裝GAME賣？

5.請問那裡有超任和PS GAME的音樂CD賣呢？

6.請問有冇部3D電腦有齊以上功能：1.要在3萬元內 2.多媒體 3.解像度在320×200以上 4.顯示的顏色有64000色 5.用64M的CPU 6.可安裝的配件和擴展功能多 7.螢幕要有RGB端子接駁 8.螢幕要有15吋以上，9.能使用呔盤和大手掣。(可能誇張一些，如果是冇，請盡量介紹齊有6，7，8，2的電腦)

7.SS也有翻版GAME，但為甚麼始終不能像PS般流行？

8.PS因為不能用RAM帶來移植街機遊戲，所以在LOAD碟和動作流暢度一定比不上SS的，所以各位編輯評PS移植的GAME時，能否盡量手下留情和取消36期比PS和SS移植GAME的效果這題目，因這題目分明是給SS用家攻擊PS的，太過份了！

9.為甚麼N64能一秒處理一百萬個多邊形之多，難道它內裡有幾個PS的GEOMETRY ENGINE？

10.FF VII中的3DCG動畫是否真的只是播出在電腦上造出的3DCG？如果是真，那會否浪費了PS即時處理3DCG的功能？

11.你認為GRANDIA及 FF VII的3DCG那個較好呢？

12.請問除了SQUARE，NAMCO，SNK之外，PS還有甚麼地位不尋常的軟件供應商？

13.SQUARE和GAME ARTS是否 PS和 SS地位最非比尋常的皇牌軟件供應商？

14.在日本最受支持和歡迎的軟件供應商是否SQUARE，如果不是，又是那間？

真真真真真真多謝你為我解答問題

真真真真真真多謝你不嫌本人長氣

祝WATER DRAGON你打機天下無敵

GPM長賣長有

ALEF

ALEF：

1. 沒有任何產品是能夠替代原裝的記憶卡，因為在儲存資料時很大可能會令資料流失；現在的行貨記憶卡都只是賣$98，為何不買多兩張來用？況且那部磁碟機是未經SONY授權的產品呢？所以它是不值得購買的。

2. 如你家中的電視有S端子輸入，那麼可以考慮SONY原裝的MULTI S線，效果不比SCPH-1000機的獨立S端子輸出差，售價大約為$250。

3. PS在香港現已有代理商了，滿意嗎？

4. 本黑手很少到屯門和元朗「蒲」，所以不知道那裏的景況；荃灣方面，在華都中心(荃豐中心隔離)的×星有很多正版碟賣，有興趣可到那裏一行。

5. 旺角信×中心、銅鑼灣銅×灣中心、各大H×V。

6. 首先，幕後黑手真的不明白你所指的3D電腦是甚麼，因為基本上現今的電腦都能處理多邊形，問題在於數目和時間而矣；至於其餘機能差不多所有電腦都有，最大問題是「64M的CPU」，事關CPU的工作能力不是以M來區分的。

7. 無論那部主機的翻版遊戲較為流行，玩翻版碟始於是不對的。

8. 請注意，由於目前PS無法像SS使用RAM帶來移植街機遊戲，加上內藏RAM的差別(32Mbit及36Mbit)，因此普通來說一般的2D遊戲，PS版本在LOAD碟和流暢度總是比SS版差點點，雖然並非全部遊戲都是這樣；可是另一方面PS在處理3D上較SS為出色，這是絕對不爭的事實，總之是各有各好。

9. 簡單來說，N64的CPU是64-bit，再加上是由SILICON GRAPHICS製造，處理3D機能當然很強啦。

10. FF VII的CG動畫是來自強橫的SGI機(即是用來製作未來戰士2、侏羅紀公園那些3D畫面的專業級「電腦」)，但這也不能說是浪費了PS的3D機能，因為播片當然是絕對靚過即時計算出來的多邊形，否則片的容量又怎會那麼大呢？告訴你，FF VII的ENDING動畫是百幾MByte的！

11. 很難說，兩隻遊戲在處理3D的方法不同，所以很難去比較，況且GRANDIA還未推出哩。

12. 甚麼是「地位不尋常的軟件供應商」？本黑手認為這3間公司與SONY的實際關係不同，所以不知你指的不尋常是甚麼；況且在PS裏有影響力的軟件生產商不止上述3間，多看STREET FAXER II'就會知道更多情報(廣告)。

13. 以在下的觀點，「皇牌軟件供應商」是那些能夠推出既叫好又叫座的軟件生產商，所以SQUARE在PS來說可算是，至於GAME ARTS則仍有待GRANDIA的發售才能作準，所以我會認為SS的皇牌軟件供應商仍是SEGA本身。

14. 無論在那個地方，最受歡迎的軟件供應商一定不止一間，所以極其量說SQUARE可能是其中一間。

幕後黑手代答

海鮮價錢

水龍先生：

我倆是第一次來信，希望小龍能解答以下關於遊戲誌尊賣店的問題：

1.SS有甚麼GAME好玩(SLG)？請不要講三級的(SLG)。

2.遊戲誌專賣店有沒有4、5部正版SS白機？多少錢一部？有沒有嘢送？有的話送甚麼？因為可能遲些我們幾位朋友來你們的專賣店度買SS機！

3.心跳回憶的電話咭專賣店有沒有得買？有多少款？多少錢？

4.市面上還有沒有地方有得買PS心跳回憶限定版？哪裡有？多少錢？你們會唔會入幾盒來賣呢？

5.太空戰士VII一推出的時候在你們專賣店賣多少錢？是行貨還是水貨？你們送出太空戰士VII的時候，是行貨還是水貨？

6.SS最近出了一隻飛龍I，II，是一盒兩隻還是一隻碟兩隻的GAME？你們的專賣店有沒有得買？

7.漫畫廊的畫是如何登上去的？

祝遊戲誌，銷量NO.1

JACKY 和田田上

JACKY 和田田：

1. 心跳回憶、J-LEAGUE育成足球、THE TOWER、便利店時代、QUOVADIS 2等。

2、3. 請致電遊戲誌尊賣店查詢，電話是2391-1067。

4. 求過於供，價錢自然是海鮮價，要有付出$1000以上的心理準備，可試試向旺角及深水埗各大商戶詢問。

5. FF VII 一推出時價格約七百

餘元，以水貨居多，而我們送出的是行貨。

6. PANZER DRAGOON I & II特價版是將原本推出的頭兩集，經過重新包裝後再推出的普及版，所以是一盒兩隻碟，內容完全毫無分別。可向尊賣店預約訂購。

7. 只要在信封寫明是寄往「懊惱GAME你教 GAME畫廊收」便可。

幕後黑手代答

失「憶」！

WATER DRAGON 先生：

你好！本人有個問題想請教。

以下是本人個案：

97年1月X日，本人違反操作守則把PS之MEMORY CARD PLUS從2P位拔出，插入1P位（當時未熄主機），慘劇就此發生，插入後記憶卡指示燈長明不滅，本人於是熄機。重新開機後發現第2～4頁上的記憶被DEL。之後數日一切情況正常，記憶卡能正常工作。

10數天後的上午，本人想SAVE進度，於是按掣轉頁，指示燈再次長明不滅。關機後重新開機，發現所有記憶消失了，再想SAVE時，就必須把CARD FORMAT一次才能記錄，之後凡是轉頁，就會重覆以上情形。指示燈長明不滅，記憶全部被清除要FORMAT後才能重能SAVE……

到了下午，情況才有所改善，轉頁時不再清除記憶，但就只能使用第1頁，無法轉到其他頁上。具體情形為：按掣轉頁，指示燈閃10下後熄滅，記憶卡轉回第1頁，無法轉到第2～8頁，這種情況一直延續至今。

以上個案不知GPM內各位手足是否遇到過，本人就為此十分煩惱。請WATER DRAGON先生指點迷津，到底CARD內何處受損，能否修理。

此個案頗具研究價值，請回信為本人詳細解答，或在《專欄專題》中公諸同好，令與本人有相似個案者得以排難解憂。

祝各員工身體健康……

讀者 JOE 上

讀者 JOE：

閣下所遇到的例子，本人亦聽其他玩家有所提及，情況大概是只要一次過儲存或搬移容量6 BLOCKS以上的DATA，就多數會發生這種情況。由於這類記憶卡能夠大量記憶DATA的方法是將資料壓縮，因此若有任何意外出現的話，CARD內DATA便有極大機會會消失，所以在此奉勸各位玩家一句——為了閣下寶貴的DATA着想，請選用原裝記憶卡。

幕後黑手代答

想要正版的感慨

編輯先生：

我是馬來西亞的讀者，有些問題想您幫我解答。

1.我在一間店輔看見有售賣ACTION REPLAY，但是包裝跟第11期的遊戲誌介紹的不一樣，是紙盒包裝。封面用英文寫著有不死身，無限命，無限POWER等功能，還有4M的記憶功能。聽店員説是英國原裝貨，不知是否那麼着數，4M的容量是否跟原裝的MEM卡一樣多。

2.ACTION REPLAY是否能對應所有的遊戲，而且能不能玩翻版碟。

3.UFO出了一個叫X-TERMINATOR的卡對應SS機，有什麼用。

4.SS有什麼GAMES可以放入CD機內聽歌，因為有些GAME説明書有寫，叫用戶不要把碟於入普通CD唱機，不然會影響CD機內的零件。

5.我覺得你們作PS GAME的攻略時作得非常好，內容很詳細，遊戲操作，指令，道具，魔法，武器，中日對照都一一列出。反之SS GAME就作得草率了一些，很多時候，寫的都是快速攻略，內容不是很詳細，希望能改善。

6.點解GAME PLAYERS沒有在馬來西亞出售，我是在新加坡賣的，而且也不便宜，如果寄平郵，郵購的話，還便宜港幣10蚊還是慢一期的。

在這裡有點意見想提出，希望你們能出一本攻略書，因為沒有買到早期GAME PLAYERS而錯過了一些勁GAME的攻略如：SHINING WISDOM，RIGLOAD SAGA，真・女神轉生，GUARDIAN HEROES等GAME。我想有很多朋友跟我一樣吧！希望能有一本完美的攻略書。

有時候很羡慕你們，有行貨玩，還賣得很便宜。我們這裏因為沒版權關係商家一律賣翻版碟，正碟就成了稀世真品。現已是翻版天下，這裏買PS機送十隻翻版碟，可想而知翻版碟在我們這裏是武林盟主，而正碟除了一些較有名氣的，其它都難找到。不過普通也要300蚊，一些RPG或SLG的GAME最少也要450蚊，就像我在最近買了一隻三國志就450蚊，而新的三國志V就要成570蚊。有時候不到你不買翻版，正碟都找不到，那是不是要買翻版，玩翻版又怕主機隨時會油盡燈枯，進退兩難，我希望你們能讓海外朋友可以郵購GAME，二手也可以，POSTER，月曆等產品，或許可以收會員方式讓會員購買。我所提出的意見希望編輯們能考慮一下。

(以上提出的價錢，是以港幣計算)

無名氏：

1. 有一點可肯定的，就是非原裝的記憶咭，不論是PS或SS，一定不會比原裝的記憶咭穩定。若想妥善保存你的寶貴遊戲記錄，必須要買原廠出品，有信心保證。

2.不行，不要玩翻版。

3. 一種非原廠出品，用來尋找另類秘技的外部機件。

4. 某些遊戲雖聲稱不可將遊戲碟放入CD機內（如NiGHTS），不過無論是SS、PS、PC-FX，甚至是3DO、PC-ENGINE或是電腦WIN95遊戲，只要是利用CD音源來播放BGM，就可放在普通CD機裏播放，舉例說SS的《拳皇'95》與《REAL BOUT餓狼傳說》都可這樣做；留意是大多數利用CD音源作BGM的遊戲，其音樂部份都是由第2條TRACK開始（PCE是第3條），至於第1條則是遊戲程式部份，若直接播放它就會產生能損壞CD機的噪音。

5. 這現象會發生是近期SS的RPG與SLG並非很出色，相反PS則偶有佳作，例如《女神異聞錄》、《ARC THE LAD II》和《WILD ARMS》等。話雖如此，最近SS的《SHINING THE HOLY ARK》和《QUOVADIS 2》攻略不是很正嗎？

6. 這問題我們目前正檢討中。

幕後黑手代答

正負得負

水龍先生：

本人一直都是玩原裝Saturn Game，但近日子問朋友借了Hi-Saturn VCD咭來看翻版VCD，跟着問題便出現了：

1.進入開機畫面後（即9格的設定畫面），我嘗試多次Load Game，也Load不出，還有在CD轉動時，發出極大的「卡！！卡！！」聲，跟著CD轉動亦自動停止。同一時間，設定畫面兩邊的正方體，亦由綠色轉至啡色。這是不是主機不能辨別CD種類而作出的指示。不單是遊戲CD，音樂CD甚至連洗磁頭碟也是這樣。

另外：

2.玩開原裝Game的，後來玩翻版，跟着又玩原裝，會不會傷主機及遊戲本身？

3.為何本刊沒有刊出《Fighters Megamix》的出招表，是不是因為人物的出招是和《Virtua Fighter 2》及《Fighting Vipers》一樣呢？有沒有《Virtua Figher 3》的招式呢？

4.現在的《FF VII》是以3D畫面來進行，和以往1至6集完全不同，在故事性上會不會比以前遜色呢？

5.Game畫稿寄來後，若登出可不可攞番？因為原畫者是很希望擁有自己的作品的。

多謝水龍先生解答我的問題！敬請盡快吧！！

就G.P.員工繼續加油，俾多D正料我哋！！

讀者

佐治亞・科士打上

佐治亞・科士打：

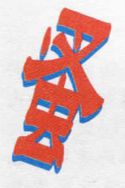
1、2. 閣下的SS可能因此而損壞了，因為大多數翻版碟（遊戲碟、VCD、CD）製作粗糙，所以在讀碟時會對主機的鐳射頭做成磨損性傷害影響，這是玩翻版碟其中一個致命的壞處，所以還是玩正版比較好。

3. 《FIGHTER'S MEGAMiX》的出招表，請留意不久後將會推出的新一輯「打鑊甘」吧。

4. 很多讀者都有一種錯覺，就是3D遊戲往往會比2D遊戲優勝或遜色，但事實上故事的好壞根本和使用3D與否無關。3D遊戲可以給予遊戲設計者有更廣闊的空間、更多元化的表達方式去推演故事情節。

5. 只要在來信投稿時，附有寫上地址及貼了郵票的回郵信封便可。

幕後黑手代答

遊戲跳市場



有古董賣

PC-ENGINE主機連火牛、AV線、原裝手掣共$150、任天堂紅白機帶多隻$20-50、SS遊戲：肥瘦大盜3 $150、SEXY沙蛇$180、動物方塊$120。
寄：KENNEDY TOWN KWON LOONG LAU 17-116 ROOM FLAT G HONG KONG (WAI LAP) 收。



賣超弩級遊戲誌

本人誠讓《GAME PLAYERS》8－17期，各15元，另18－23，27－38及40期各20元，不議價。盡量在九龍灣地鐵站交易。
聯絡方法：電27963684
(P.M. 8:00-10:00)



撒旦全套3000

本人誠讓SATURN主機，手掣二個，大手掣一個，記憶咭一張，擴張咭一張，一支槍及40幾隻遊戲。買入不到四個月，九成九新，有盒，有單，價3000元。還有八個月保養。
聯絡方法：CALL 77097228留電話



有視窗眼鏡賣

讓i-glasses視窗眼鏡，可駁VCD、遊戲機，備有3D立體功能，連說明書、Demo帶及火牛，$1700不議價者送3"亂馬CD一隻；另讓PS遊戲RIOGE RACER REVOLUTION $80；SS遊戲SLAM DUNK $60；日本CD龍珠音樂集(2)、超武鬥傳各$60，兩隻全買$100；幽遊白書冥界死鬥篇OVA 3"CD SOUND TRACK，一套五隻$150。交易地點須在地鐵站。
聯絡方法：75138610
留姓名、電話必覆。

聲明

一．來信如不按刊登規則指示將不會受理
二．本刊保留刊登信件的一切權力
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關
四．所有未經生產商授權之產品(包括磁碟機、磁碟、影印本)，本刊恕不刊登。



徵遊戲誌及SS遊戲

本人誠徵遊戲誌第19，23，24，29期每本$25，另徵SS遊戲：日本足球聯賽創造職業球會原裝CD，八至九成新，要有說明書，價$120。屯門區或荃灣地鐵站交易。
聯絡方法：電24653302 劉錦樂洽



1800蚊64套餐

本人誠讓N64主機(220V)，連雙手掣、AV線、有盒有說明書，九五成新，連遊戲實況J-LEAGUE，孖寶賽車及SAVE咭一張。價$1800。
聯絡方法：星期一至五，午後1時至晚上10時，請電24403425，梁啟然洽

徵超平PS一套

徵PS(新舊不拘)，連手掣、火牛、AV線及遊戲數隻，價$700(可略加)，必須試機，確保操作正常。另徵遊戲誌第22期，必須完整無缺頁，價$30，如接近全新，$40。觀塘線沿線地鐵站交易。
聯絡方法：星期一至五下午5:00-7:00，星期六、日全日。電27040220
DEREK(嗲域)洽。



誠讓新款軚盤

本人誠讓新款呔盤一個，有腳踏，適合N64、PS及SS，有盒，說明書，買了不足一星期，原價600，現售400(可略減)。
聯絡方法：72344702洽



火燭急讓

火速急讓：SS白機，兩個原裝手掣和兩隻原裝GAMES(ZERO 1 X-MEN)另連有三十多隻GAMES和一盒16M咭。全套$2100。以上物品買入數月，有盒有說明書，九成新。另出讓雙星TGX-MK，ITS搖控油車一部連搖控一支(EX-5)，連改製原價要五千多元，現割讓$2600。已包括電油，可即買即玩，可議價。
聯絡方法：電話：26823906找阿文(人不在，請留電話，姓名及說明來意，必覆)。

工作日買遊戲誌

本人現誠徵遊戲誌第2至4期，三本合計價錢共$50，言不二價。因本人工作關係，只可於星期一至六(公眾假期不可進行交易)上午8時正至上午9時正，在紅磡火車總站大堂進行交易。謝謝!!聯絡方法：逢星期一至六(不可在公眾假期內致電本人)，上午9時正至下午4時30分，致電71139228 CALL3998，留姓名及電話，並留言說賣遊戲誌，即日必會回覆。

又有古董賣

急讓MD JOYSTICK及GAME急讓MD大手掣一個，九成九新，操作正常，可MD超任兩用，連2個絕版CD遊戲：西部槍戰II及FINAL FIGHT，價120可議價或散買，全套買送火牛。
聯絡方法：電76672380
留全名及電話



悟飯師父要買嘢

本人誠徵PS FINAL FANTASY VII日文版攻略本(集×社出品)下集,二百元,內頁不缺。九龍區地鐵站交易,早十至晚上九時,電90822350魔童洽



家庭用品大賤賣?

J-LEA足球及競馬最勝之法則正版加十隻碟(有新有舊GAME),以及AIWA WALKMAN(94年版當時要$950)八成半新有皮套,全部一次過買$200,不議價不散賣;另有兩部數字CALL機有套,型號PT-203及NP-130X CASIO $150可略減,最後有一部德國寶電熱水爐九成新操作正常,九五年買只用半年,價$300可略減。早電25479148、夜電27019113請説明來意
西環或將軍澳交易,陳生洽。



補購遊戲誌

徵遊戲誌第38、39及40期,每期35元。在港島交易。
聯絡方法:71163366 A/C 2772關洽



又係補購遊戲誌

本人誠徵遊戲誌第22、23期每本$20,另出讓PS 軟盤(可玩齊所有賽車GAME $300可用大手掣交換,另PS記憶手掣$120或以原裝手掣交換,以上物件不異價或交換即送連射手掣一個或GAME一隻。聯絡方法:請電72831994(留台必覆)



有 VCD 咭賣

讓Sega VCD咭一張,有雙語,$750。AIWA AM-F3MD一部,九成半新。$1700。電71111006 A/C 814
留電來意。

絕版機換波

誠徵TOSHIBA VIDEO BALL一部,必須要配件包足及運作正常,本人會以絕版SCPH-3000第二代籃盒PLAYSTATION(只有9成新,保証冇改過,未玩過翻版)連英國名廠DATEL出品8M SAVE CARD一張,日本原裝LCD PROGRAMMABLE手掣及正版GAMES:鬥神傳2(全新未開),巫術七,A鐵路,TOBAL NO.1, ZERO DIVIDE交換(以上全部總值$3500)。
聯絡方法:三月二十一日後
電28990589鄧凱陽洽
(如人不在留姓名電話必覆)



又又又係補購遊戲誌

本人誠徵《遊戲誌》11,12,32,35,40,41(各20-25元),需完整無缺頁。另誠徵原裝遊戲SS(美少女夢工場2)操作良好,有盒及説明書($200元)只限於地鐵站內交易。
聯絡方法:72219158(秘書台)
廖先生洽(請説明來意)



可能是世上最後一部……

超級任天堂,連火牛,讓$450,先到先得
聯絡方法:任何時間 CALL Me (Meo LAI)
Pager: 7116-8380 A/C 5777
N.B. 沙田交易為佳。



SS 白機全套連 GAME

誠讓SS白主機一部連手掣,AV線、擴張卡及約二十隻遊戲,包括VF、DAYTONA、高達及V GOAL等。保養甚佳,九成新,共$2000。主機有盒和説明書,另送一TURBO手掣及一個WONDER STICK,最適合格鬥GAMES用。
有意者請電71163880 CALL 8863
留台説明想買SS及聯絡電話。



救命!又係補購遊戲誌

本人誠徵GAME PLAYERS第19,22,23,24,29,33共六期。每期30,最好連每期的EX,一定要有齊六期,不可缺頁及殘舊,只在屯門碼頭交易。
聯絡方法:秘書台77748774
留電必覆,鍾洽



我要原裝 GAME

徵SS RALLY 賽車$70、SS街霸方塊$100、SS PUZZLE & ACTION 3 $100,以上可略加及必須原裝正版及七成新或以上。另讓:SS V'GOAL 96 $80、LUNAR SILVER STAR STORY $150、DRAGON FORCE $100,以上全部原裝正版八成新必須在地鐵站交易
聯絡方法:有意請電71128076 A/C 8102,請留聯絡方法及來意必覆



自稱好矜貴嘅白蛋

本人誠讓原裝BANDAI人氣電子龍物TAMAGOTCH元祖白色絕版第一代,全新原盒未開封(封條証明)完整無缺並極具紀念及收藏價值,絕非其他顏色TAMAGOTCH般能再版,價$1×××(面議),數量有限(1個),售完即止。AISO誠徵KONAMI有限公司CD兩枚:「BattleThe Best」及「心跳回憶鋼琴版(啡色封面)」Sound Track。拜託!拜託!聯絡方法:26940876,
留電及名必覆(請説來意)



少年督爺買嘢返鄉下

本人誠徵PLAYSTATION版太閤立志傳II遊戲碟一隻,高價收購,七八成新就得,交易地點最好在屯門,如不方便者電議交易點,有興趣者請在打機時間內7:00PM至11:00PM打電話24403808搵彭定康。
(唔係玩嘢,我真係叫彭定康㗎。)

無責任讀者擂台

今次想評評SATURN在三月的其中三隻主打作：《V.GOAL 97》、《CYBER BOTS》及《AWW千年帝國之滅亡》。

《V.GOAl 97》(SOC)

早前GPM已評了它「一文不值」，但我卻覺得它仍有存在的價值。在畫面方面便「真係爭唔落」，毫無改變，但系統卻有所增強。除了「例牌」的新資料外，在操作系統上也有所增強：加入了「割草式」射球、「笠死」射球、魚躍式頭鎚射球及「窩利」射球；電腦AI也真的有所加：《'96》的必入射門法不能再入，球員的腳法也好了；真實感也大了，龍門「甩手」次數也多了。

評分：3.5分

《CYBER BOTS》(FIG)

此GAME是多年前的街機作品，當時並不受人注目。事隔多年，它終於登陸SATURN了。此GAME的移植度真的很高，巨大的角色的移動也非常靈活，但我卻真的不知道有RAM帶和冇RAM帶的分別在那裡？LOAD碟時間幾乎一樣，人物格數沒有明顯增加。真懷疑這是不是宣傳技倆？

評分：4分

《AWW千年帝國之滅亡》(SLG)

這隻由《大戰略》原班人馬組成的PINE APPLE製作的《AWW》水準依然極高。《AWW》脫離《大戰略》系列名稱是極有理由的：版圖從以前的HEXAGON系統變成現在活用次世代機能的雙層系統，地面大致上和以前的HEXAGON一樣，只是變了正方形，但新增的空中版圖便令整隻GAME起了重大的變化：戰機再不能圍轟目標，因空中一格是地面的四格，轟炸範圍只是下面的四格，令空戰的威力大大削弱。《AWW》也廢除了燃料系統，改為FPW系統：攻擊及移動也會減少FPM，不足FPM也可移動，但不可攻擊；高FPM值也可令攻擊力及防禦力增加。而戰鬥系統也加了一項像《夢幻模擬戰I》、《II》和在7月發售的《FF IV》的項目，便是在將軍周圍的軍隊可在下一回合加FPM及「隻數」。這些改變令整隻GAME煥然一新。加上開始時的訓練課程，本人誠意推薦此GAME給《大戰略》系列的老玩家及未接觸過戰略遊戲的初心者。

評分：5-0.2＝4.8分

(因LOAD碟時間只有輕微改善而扣0.2分)

請敎主回答：

1. 可不可以用E-mail投稿？
2. 投稿成功可不可以有多少稿費？(寫稿好慘㗎，好似呢篇稿打左我成粒鐘呀陰功！)

SEGA FANS SONIC

SEGA FANS SONIC君：

HELLO！首先非常多謝你的來信，至於你的問題，現在就為你解答。

1. 信件是絕對可以使用E-MAIL來投的。
2, 至於稿費方面，編輯部方面亦已提出過，現正在商討中，請放心！

敎主

致敎主：

又一年了，不知道各位讀者同志逗咗多少利是，有否進步呢？

首先談談貴刊方面，最近貴刊經常脫期，不知是何原因。照我估計，你們是因為要攪攻略別冊吧，但如果是這樣而脫期我覺得不值，希望貴刊脫期前是先聲明，否則我們千千萬萬的讀者會等得很苦。

我得到一些消息，聽聞PS的《KOF'96》會可能延遲至98年推出(亦即是唔出)，我想這是日本人的風格，常常說遲啲會出，但其實是用來拖延。跟着是《X-MEN VS街霸》聽聞因為她的平面非常複雜，所以PS決定唔出(露出決點啦)，其實去年也有了例子，如《魔域戰士2》又是因為平面，所以就無出，將來的《侍魂4》及《RB餓狼SPECIAL》都有可能出唔到，甚至是將來的《KOF'97》(如是她也是平面的話)。還有，雖然PS有代理但最平的GAME都要$398，比着我真是貴，幸好我們有一間非特約店，這間店鋪專賣日本貨「唔賣行貨，而且時不時會有斷貨發生」價錢都是$32X(最平計算)，因為是用來反對特約店剝削我們的金錢(這間店鋪在牛X角區)。

在3月28日，PS會出的垃圾GAME：(《KOF'95》及《鐵拳》)，話時話出埋啲舊GAME有乜用，不如留番來出《KOF'96》好過啦！而本來已延遲至夏季推出的《BIO HAZARD 2》又延至冬季出(即是最早97年12月，最遲要98年2月)，又是生產商躲懶，唉！(有可能SS出先)。

可能現時還有些流行2D的關係，所以PS要賣廣告來進銷3D的性能，其實我覺得PS太着重3D的關係，雖然《九龍風水傳》及《太空戰士7(FF 7)》出得很好玩，但是好玩的2D GAME佢就出唔到。我想PS的生產商話雖決定出，但其實是個騙局，用來欺騙玩家，又或者為了面子，總括來說PS出唔到GAME的原因有二：一是贊助商大細超，二是主機性能不足，我覺得後者機會最大。

現時雖然PS有代理，但失敗的是價錢不合理，尤其是《九龍風水傳》，因為我曾遇過一些例子：那天，我在「淘寶」商場去買GAME時，我看到一對情侶想買《九龍風水傳》，但聽到價錢是$538時，他們便決定買翻版，如果每款GAME的每隻碟都賣2800日圓的話，相信本來買翻版的人都改行買正版，但只在乎這遊戲生產商玩唔玩得起。

以上文章可能太偏激，但我只是實話實說，並非胡言亂語。

ARTO上

《I.Q.》行貨終於出咗喇！

無水貨都唔使驚啦，正如阿三先生所講，呢隻GAME唔多適合小朋友玩，因為氣氛實在夠晒緊張，有壓迫感，鍾意刺激嘅人不妨試下。至於貴刊所講選用狗咇秘技實在太難喇，IQ 150已經係天才，咁IQ 400係！？唔通真係要CONTINUE，全PERFECT，全少過步數底線先得？自認天才或真係天才者不妨挑戰下，可能你會發覺自己係弱智嘅……

人物／機械：2分	投入度：4分
畫面：3.5分	原創性：3.5分
音樂／音效：3.5分	難度：3.5分
故事：——	移植度：——
操作性：3分	平均分：3.29分

程港麟

教主：

各位好！本人睇咗第45期嗰位「一個討厭PS AND SS的N64和NG迷」兄（好硬）嘅來信後，再加上本人差唔多撲到死死吓先至得到嘅《CAPCOM畫集》後，本人越睇越興奮，所以誓要講番夠本！

嗰位「N64和NG迷」兄話 PS同SS係廢物，哩句未免有少少誇張喇。如果咁講嘅話，咪即係話所有擁有PS或SS嘅戰友都係度玩緊一堆廢物！？講笑都搵第二樣丫！

佢同意第42期BAO兄嘅講法，本人亦有同感。SNK係一間不斷咁創造新系統嘅公司。由《餓狼1》嘅邊線、《餓狼2》嘅超必到最近《侍魂4》嘅同人唔同招都係極有創意。相信各位戰友多少都認為CAPCOM某啲系統係抄至SNK。最精彩莫過於超必同埋CROSS OVER。不過CAPCOM喺抄之餘亦為自己創造咗唔少有新意嘅系統（註：有新意同受歡迎係兩回事，盡量唔好混為一談），ZERO COUNTER就係例，絕對唔似某啲GAME真係將受歡迎嘅GAME，真係將受歡迎嘅遊戲硬生生咁合埋一齊，嗰隻GAME就係《FIGHTER MEGAMIX》，（有戰友認為哩隻GAME乃用黎搵銀嘅產物，本人絕對同意）。本人冇玩過《FIGHTER VIPERS》，所以冇得比較，但係同《VF 2》比嘅話都係好差。畫面差唔多；但係音響就肯定比《VF 2》差；人物動作比《VF 2》更加飄，絕對唔似《鐵拳》、《SOUL EDGE》嗰啲有重量感嘅3D格鬥。咁都未算，仲要加啲Q版人物嚟增加「熱買度」……本人除咗用「不倫不類」嚟形容人外，恕本人無可奉告。

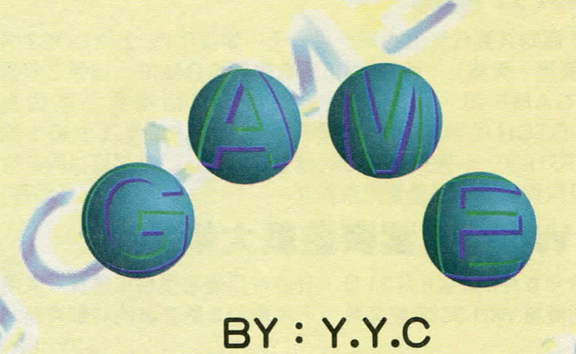
睇個位N64和NG迷兄嘅口風，多少似乎係因為LOAD碟問題所以先至討厭PS和SS。請閣下不妨聽吓（查實係睇下）曾經多次係汝教出現嘅越南人兄講咗一句至理明言（至今亦為本人津津樂道）。佢話：「大家平時等女友的時間又不覺得久。」各位唔鍾意等嘅戰友點解唔學下等？只係區區嗰八九秒，閣下飲一杯水、世界飛人跑一百米都係唔多唧！等咗唔使死啩。

本人亦響應N64 和 NG迷兄嘅提意，讚成介紹N64同埋NG GAMES。如果因為某啲理由而唔可以介紹嘅話（版權？分身乏術？），不妨講出個原因出嚟（就算話「因為商業秘密而無可奉告」都好丫）！

終於講到畫集喇！哩本畫集其實用一個字就已經夠用——正！！印刷精美不特止，而且極之有收藏價值（想之點解就自己買本啦！此致……）。畫集其中一位女編輯福田君話過最鍾意嘅插圖就係坐喺河邊嘅SAKURA，本人亦有同感。如果哩本係雜誌嘅話，真係好想剪咗佢用嚟當海報咁貼牆。全本畫集當然非常成功。但係似乎MISS咗啲嘢。聽聞喺《SSF IIX？》度好似係有彩色嘅人物設定（記憶中好似係「一族」見過）。仲有，點解冇《快打旋風》、冇《SF》、冇背景插圖、冇《FINAL FIGHT》、冇……呀！WHO CARES！有你就睇啦！

成天

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關



BY：Y.Y.C









主持：SPYDER、喬丹

傳聞：SONY正籌備20間PRO SHOP？

據業內人士指出，SONY現正計劃於港九新界各處，分別開設大約20間新的PlayStation PRO SHOP，表面看來似乎是企圖在遊戲界大展拳腳，可是實際上卻有流傳SONY會在不久將來減少特約零售商的數目（俗稱CUT DEALER），事關有不少「有牌商戶」都沒有依照SONY的本旨辨事，所以會導致這件事的發生；當然，在未有任何正式公布之前，以上傳聞均不能盡信，各位還是拭目以待吧。（SPYDER）

INTEL企圖染指業務用遊戲界

據可靠消息指出，雄霸CPU市場的英特爾INTEL將會把其新型CPU「奔騰2 PENTIUM II」，投身於街機界的行列，實行與利用POWER PC的MODEL 3與COBRA等64-bit基板看齊。由於大家都很清楚PENTIUM幾乎已主導了現在個人電腦界的發展，因此這枚更高級、更厲害PENTIUM II之推出應該對業界有深遠的影響，看來使用它的第1隻遊戲一定會很受注目。（SPYDER）

一齊震、震、震（續集）

PS嘅震震手掣就出咗啦，雖然遲咗少少，但係都值得嘅，小弟試過之後就覺得好過癮。個手掣雖然話對應《TOBAL 2》，但其操作係用唔到右邊嘅ANALOG掣，不過利用左邊嘅ANALOG掣嚟玩QUEST MODE真係一流，郁少少就慢慢行，郁大啲就係跑，而最過癮嘅震動部份都冇令人失望，LEVEL越高就震得越利害。最可惜係個手掣而家缺貨缺得幾嚴重，價錢亦由初出的$350升到$750都有，希望佢快啲有貨返，等大家都可以震震震啦。（喬丹）

預訂超級機械人大戰F有着數

由5月7日起直至7月25日，只要透過有關商戶預先訂購SS的超人氣SRPG《超級機械人大戰F》，就能獲得6個在遊戲中登場的精美機械人公仔，它們分別是超獸機神、EVA初號機、真・三一萬能俠、超力電磁俠與、鐵甲萬能俠與及ν高達，手快有手慢無；7月25日發售，6800日圓。

另一方面，有關EVA在遊戲內的設定，現在廠方公布了一些新消息，就是EVA只要和有電源供應的大廈或母艦連接起來，就能在10格範圍以內自由移動，若斷掉電源的話就只能再活動多3個回合，是個十分切合原著的設計呢。（SPYDER）

超級機械人音樂CD

在5月16日，FIRST SMILE ENTERTAINMENT將會繼先前所發行的《ENEMY ZERO》與《女神異聞錄》O.S.T.後，推出一隻名為《ROBONATION》的全新音樂CD，內容是取材自人氣遊戲《超級機械人大戰》系列各套動畫的主題音樂，其中包括了「熱風！疾風！CYBUSTER」和「鐵甲萬能俠」等12首名曲，分別由水木一郎和影山ヒロノブ等人主唱，效果相信不會比ANIMETAL的《ANIMETAL MARATHON》差。（SPYDER）

洛克人又有3D？

外電消息，傳聞CAPCOM將會6月19日所舉行的E3中，向各界展示其著名動作遊戲系列《洛克人》的最新版本──《洛克人NEO》（美版名稱為《MEGA MAN NEO》），報道指出它將會是一隻3D遊戲，至於玩法方面就和以前的作品相似，希望日本方面快點有確實的資料發放吧。（SPYDER）

CAPCOM暑期作品發售日決定

CAPCOM現已宣布其人氣驚慄AVG《BIO HAZARD》的SS版本，將會在97年7月25日正式發售，售價為4800日圓，至於會否有初回版本則仍未有消息；另外對戰格鬥遊戲《MARVEL SUPER HEROES》的SS與PS版本則分別會在7月18日和8月29日發售，售價5800日圓。順帶一提，繼《超級街霸方塊》後CAPCOM第二隻對應WIN 95系統的遊戲將會是《少年街霸》，發售日及價格未定。（SPYDER）

PC-ENGINE模擬器登場！

前幾期同大家介紹過N64同PS模擬器嘅消息，雖然到而家都冇乜新進展，但係反而唔聲唔聲出咗一隻PC-ENGINE嘅模擬器MAGIC PC-ENGINE，筆者見到都感動到流淚，試過之後，除咗冇聲之外，真係冇得彈，雖然個程式有PROTECT只可以玩15分鐘，但係已經有破解嘅程式，但始終係SHARE WARE，所以唔可以玩太大容量嘅GAME，不過都已經可以玩到《THE功夫》與《R-TYPE》等名著了。亦有聞正在開發CD-ROM部份，希望遲啲真係能夠喺PC上面玩到《FIGHTING STREET》(《街霸1》移植版)啦！（喬丹）

ARC THE LAD全新作品暑假登場

雖然主角艾古已死，可是SCE的皇牌SRPG《ARC THE LAD》仍會繼續出下去，這次所推出的新作不是第3集，而是名為《ARC THE LAD MONSTER GAME》的戰棋遊戲，戰鬥系統源自《ARC THE LAD II》，玩者只要將在《II》那時的SAVE DATA插在記憶咭槽裏，就能以所捕捉的怪物與2P進行對戰，今年夏季發售預定，價格未定。（SPYDER）

TAMA好帶竭

電子寵物其實已經出咗好一段日子，如當年PC上嘅DOGZ同CATZ（養狗、養貓），連PS都出過養貓養狗GAME，但係之前啲人話隻GAME悶，所以唔係太流行，但估唔到而家因為TAMAGOTCH嘅興起，令到好多人都玩番PS隻《小貓小狗WONDERFUL》，一來隻GAME的確係幾好玩，二來又可以同其他人啲貓貓狗狗配種，好過養死就算吖。（喬丹）

光榮WIN 95套裝遊戲大傾銷

由今年6月6日至8月31日，各位可用優惠價格來購買一盒兩隻的特別優惠WIN 95遊戲套裝，下表是那5個套裝的詳細資料。（SPYDER）

套裝
戰國TWIN PACK15800日圓 《信長之野望・將星錄》&《太閤立志傳II》
中國TWIN PACK17800日圓 《三國志V with POWERUP KIT》&《水滸傳・天導一0八星》
海洋TWIN PACK17800日圓 《大航海時代III~Costa del Sol》&《提督之決斷III with POWERUP KIT》
ANGELIQUE TWIN PACK 11800日圓 《ANGELIQUE SPECIAL 2 PREMIUM BOX》&《不思議國之ANGELIQUE》
運動TWIN PACK15800日圓 《WINNING POST 3》&《GOLF大會》

美國ACCLAIM裁員事件

一直保持着穩定業績的美國ACCLAIM公司，最近竟然進行裁員，聽聞原來是和剛在N64上推出不久的3D射擊遊戲《時空戰士TUROK》有關，事緣ACCLAIM對《時空戰士》充滿信心，於是便對它投資了不少資源，誰不知其銷量甚差，馬上影響了公司的營運資金，最後導致如此收場，真令人感到婉惜，事實上《時空戰士》



又不是想像中那麼差，究竟銷量為何會這樣差呢？（SPYDER）

Q版老鼠機？

筆者聽聞，而家大家買到嘅Q版恐龍機有一啲係直接由大陸運落嚟嘅老鼠貨，而發行商亦注意到件事嘅嚴重性，好似話會採取法律行動喎，亦聽聞行貨機背面係有貼紙嘅，如果大家買機嘅時候不妨留意吓吖。（喬丹）

ENIX宣布延遲推出麻煩製造者

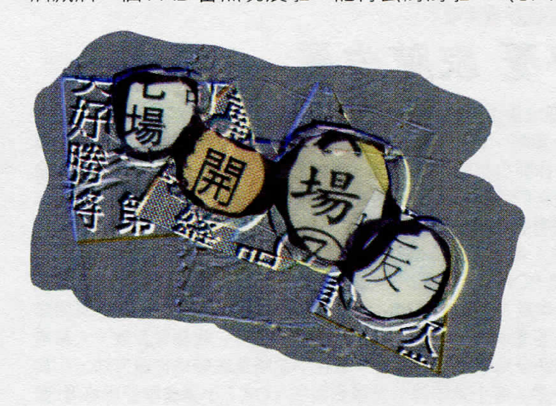
日本消息，由TREASURE負責開發、ENIX發行的N64動作遊戲《去吧！麻煩製造者》，將會由5月30日延遲到6月27日才正式發售，相信和廠方希望遊戲能在較佳時機推出吧。（SPYDER）

HORI新產品介紹，不過唔係手掣

在5月2日HORI便會推出名為「MEMORY CARD CASE」的PS用記憶咭盒，其尺寸和CD盒相同，一盒最多可以裝4張PS SAVE CARD，分別有紅、橙、黃、綠、藍、紫6款不同顏色可供選擇，售價是300日圓。（SPYDER）

對應震震手掣嘅正版賽車GAME

臨時加料，如無意外於出書日左右，喺先達場會有一隻獨家嘅英國原裝PS賽車遊戲賣，個名係叫做《PORSCHE CHALLENGER》，哩隻GAME係對應啱啱推出嘅ANALOG震動手掣，左邊個ANALOG掣用嚟控掣車嘅方向，而右邊嗰個就係用嚟加油減油，個PAD當然曉震啦，記得去鴿鴿啦。（SPYDER）



BY：韻

屈水方法 層出不窮

近排有啲FRIEND問起，點解啲廣告標到啲機咁鬼平，去到一係就無貨，一係就要跟配件買，哩啲手法十足十當年老尖啲AV鋪咁老屈法，不過聽聞過有啲手法重高明，啲鋪頭自己印個火牛盒，同啲客講係原裝火牛，唉，咁樣咪同呃神騙鬼有乜嘢分別呀！做生意唔係咁做㗎，據聞有啲重誇張到買機唔跟電源線添，哩啲公司簡直有損哩行嘅形象，有時間去諗埋哩啲橋，不如諗吓點樣搵啲正路錢好過啦！

「馬交斯」出喇！

哩個禮拜係日本假期，所以好似冇咩GAME出，而SS今個月隻重頭大作《MACROSS》就嚮24號到香港，有興趣嘅話不妨同啲相熟鋪頭訂。

狐狸狐狸炒不起

前排64隻《STAR FOX》出咗，個個都諗住好似隻《MARIO KART》咁可以炒吓，點知原來日本有大量貨返AND反應麻麻，而家價位大約係伍佰蚊左右。

超新作LINE UP！

◆根據可靠情報指出，大受好評的PS用3D ACT《古惑狼》，將會在美國於11月4日推出續篇，而從人氣漫畫移植過來的《SPAWN》美國PS版亦會在同日發售；至於日本版則仍未有消息。

◆KONAMI的RPG續篇《幻想水滸傳2》又有新料發放，據知遊戲系統大致上和前作相同，登場的108名好漢裏其中有集三分一是來自第1集的，至於戰鬥場面方面當然經過強化，加上同樣需要齊集人馬來建設總部的獨有特色，可算是云云RPG中其中一隻令人期待的作品；發售日及價格未定。

◆任天堂的GAMEBOY超人氣RPG《POCKET MONSTER》繼紅、綠、藍3個不同版本後，現決定在今夏推出續篇《POCKET MONSTER 2金．銀》，遊戲最大的改動是在於移動方面，今次增加了單車和滑雪板兩種移動形式，再加上盒帶內的計時器，令遊戲的可玩性大增；價格未定。

◆這次是美國KONAMI的消息，她將會在今年夏季左右推出名為《NBA IN THE ZONE 98》的籃球遊戲，現時得知最低限度會有N64和PS版本；另外全新N64足球遊戲《INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER》將會在7月推出。

◆來自美國方面的消息，SEGA將會在11月於SS上推出一隻名為《SONIC R》的超音鼠系列全新作品，玩法和遊戲進行形式目前仍未公布，只知道它一定不是《SONIC JAM》。

◆SNK的《拳皇'96》PS版現已宣布了發售日，它將會在7月4日推出，到目前為止這隻PS版仍未有任何新系統公布；5800圓。

◆阿一和美雪繼PS版《金田一少年之事件簿》後將會在秋季登場SS，這回的故事與前作絕對不同，今次除了劍持和五木之外還增加了明智警視和偶像速水玲香，相信金田一擁躉應該不會錯過；生產商為HUDSON，價格未定。

◆KEMCO將會在N64上推出多一隻新賽車遊戲，名稱是《TOP GEAR RALLY》，發售日及價格未定。

◆I'MAX的SS用RPG《CYBERDOLL》將會在6月6日於SS上推出復刻版，只賣3900日圓，未買的朋友現在可以考慮一下。

震……震呀！

PS嗰隻震動PAD果然極少貨，據聞旺角而家炒到成七舊幾水，不過日本嗰邊要到成六月先至再有貨，所以有興趣嘅見到就好買喇，因為千金難買心頭好嘛。

大洗地的前夕……？

平靜咗好一排嘅反蛋市場，近排又吹風話喺5月會有大掃場，哩排又見到S公司密密有㗎仔出沒，睇嚟今次未必係吹水嚁！

今時唔同往日咯

啲有牌鋪頭行家近排成日嗌住話冇景，鬼咩，以前個個都要同佢哋攞機去賣，而家唔同囉，啲綠機鬼咁平，搵鬼同你掃機咩。其實S公司可以用番前排啲行機嘅去貨量做指標，就知道香港嘅主機銷售量，咁樣做嘅話使鬼叫人做RESEARCH咩！

俾隻TOBAL 2我！

有冇發覺有啲有牌鋪頭好似冇SQUARE隻《TOBAL 2》賣？查實《TOBAL 2》哩隻GAME由於日本係喺便利店發售ONLY，所以水貨番唔到，行貨自然就有景啦，不過如果啲鋪頭要攞《TOBAL 2》同埋主機，咪要跟多隻《FF 7》？唉！

合併後的第一波攻擊

傳聞SS廠十月同B廠合併之後，好似喺香港會有嘢攪，唔知係咪玩發牌呢？好似話出64 bit喎？



街頭GAME霸王

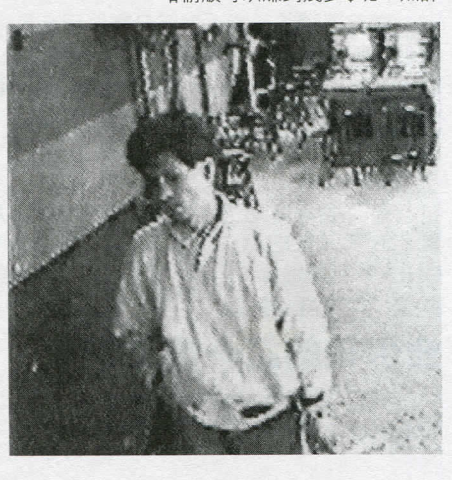
文：ZAC

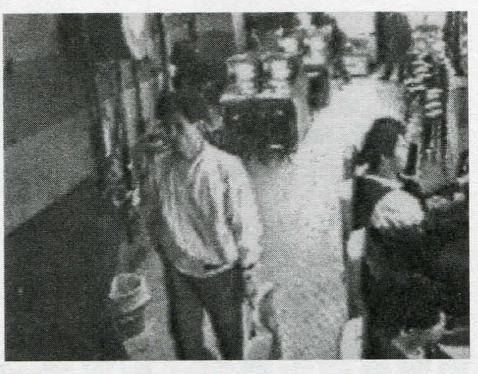
今期有好多嘅字同好少嘅圖

我又高又瘦，但我是偷底版高手！

如果各位有睇上期小弟哩個欄，就知道有條友仔哩排好狼死咁去偷啲機鋪嘅底版㗎啦！最近小弟走咗落去某相熟機鋪同呀老細講開哩單嘢，佢就即刻俾咗啲圖同料俾小弟。原來哩條友仔喺4月30號又再偷版，今次嘅目標係《鐵拳3》。佢個死樣就已經俾個「細路電視」拍低咗。**從錄影帶所見**，哩兜友喺得咗手之後仲好大支嘢咁慢慢離開案發現場，真係服咗佢。嗰間機鋪嘅老細就已經報咗警，而某機鋪老細仲已經將哩條友仔嘢「玉照」分發到港九各機鋪，等啲場嘅職員及客人都認到佢。所以如果各位機友哩排去機鋪見到門口或者找換位處貼咗張黑白男人大玉照嘅話，你哋千祈唔好覺得奇怪，因為嗰張就係嗰條友仔嘅玉照。如果各位機友喺機鋪見到佢嘅話，**大家識做㗎啦！**講開哩條友，都算傳奇嘞。據呀某機鋪老細透露，哩兜友喺94年已經「出道」，到今時今日為止，經佢手偷嘅底版總值已經超過$1000000！佢通常會向啲白機殼埋手，無它嘅，因為哩款殼嘅設計方便吖嘛！點方便？嗱，舊款嘅殼如果要換版嘅話，就一定要拉個殼出嚟，再開後面先得，相信有去開機鋪嘅機友都會見過啲員工們換版㗎嘞。至於啲新款白機殼如果要換版嘅話，只要開咗前面度「門仔」就OK，咁你話喺唔係方便咗換版吖。就係因為咁，嗰兜友仔就可以好順利好快手咁撬開度「門仔」再攞塊版走。我哋又幫佢計過數，究竟佢咁偷版可以賺到幾多$呢？照計佢就會將啲版甩手返大陸，如果以《鐵拳3》個價嚟計，正價一手返要16000個大洋；如果哩兜友仔以10000個大洋甩手，咁佢就剩賺10000個大洋。佢94年「出道」到家陣為止就已經3年。咁家陣佢偷咗價值過1000000個大洋嘅底版。如果當每塊版值10000個大洋，咁計佢每年都偷咗33.333……塊底版，咁佢每個月就平均偷咗2點幾塊嘅底版。如果計佢每塊版賺7000個大洋，咁佢每個月就有差唔多20000個大洋嘅收入？而如果要偷2塊底版所需要嘅嘅時係1日嘅話，咁每個月佢咪有成29日得閒？咁佢平時咪可以搵份正職，**以偷底版作為兼職？**仲有嘅就係，喺佢偷咗嗰《鐵拳3》之後，佢走咗去另一間機鋪。嗰間機鋪嘅員工認得佢，於是就搵人吊佢尾，點知佢就好似知道有人吊佢咁，喺嗰間機鋪　面冇郁都手，最後仲俾佢走甩咗，真係可惡呀！所以小弟喺度向各位機友呼籲一吓，如果各位見到哩條友仔嘅，就希望大家可以一齊舉報佢！不過見佢偷底版偷得咁勁，不如喺捉到佢之後叫佢同我哋**示範一吓如何偷版**，等各機鋪老細都可以研究點樣去對付類似嘅情況啦（←喺度講乜呀又？）。但係，家陣已經有唔少機鋪開始加強咗保安同裝警報，照睇哩條友仔好快就**冇啖好食**㗎嘞！







九年唔覆 家陣先覆

小弟想喺哩度借少少版位回覆兩位讀友嘅問題。雖然遲咗好多，但係希望你哋唔好嬲小弟啦。首先係讀友DAIBLO狂熱者DAN（係唔係小弟至愛嘅火引彈先？）。你問小弟喺43期所講嗰間「幻之機鋪」嘅地址。老實講，我編輯部戰隊嘅戰友們**剩係識得去**，我哋都唔知個正確地址㗎。不過小弟可以俾佢個名你，間嘢叫做AMUSEMENT TOWER。如果你去開秋葉原嘅話，可以試吓問人，啲人**應該**會知喺邊嘅。第二個讀友係（餓狼迷）WILSON（←係唔係BOB WILSON？）你話想介紹你位朋友「排骨奇」俾指令魔人「相睇」。因為呀指令魔人早排比較忙，所以聯絡唔到佢。但係近排同佢見面嘅時候同佢提起，佢對於1300000哩個數**好有興趣**（←哩個係分數，大家唔好**誤會**），佢都好想見吓哩位奇哥仔。衰在小弟唔見咗聯絡你嘅方法。不如你再寄過嚟俾小弟，等小弟同你哋安排見面啦，OK？小弟會順便聯絡埋「指令魔人」、「吃不飽小神童」、「HIGH令魔人」等人㗎嘞。

節目預告

因為今期小弟用咗好多版位介紹位偷版高手，所以今期小弟只可以嚟個「節目預告」。（1）據好可靠消息透露，喺出書之日，哩個《鐵拳3》已經好似《鐵拳2》咁夠鐘出隱藏人物，大家快啲去試吓啲新人物啦！（2）哩個《STREET FIGHTER EX PLUS》仲有隱藏人物，但係喺截稿前仲未收到使用方法。哩個人物叫BETA，係一個好奇怪嘅人。大家可以喺某些機鋪嘅《STREET FIGHTER EX PLUS》個RANKING畫面度見到佢個大頭相。大家不妨去「及及」。（3）早排彩京隻新飛機GAME《SOL DIVIDE》到咗本港做試版，不過之後塊版已經返咗日本。據説反應唔錯。但係哩隻嘢要差唔多7月先會到港，有排等呀哩次。（4）哩個《VAMPIRE SAVIOR》就要成6月先會到，唔係吓嘛？另外，加送謎題一個：**圖中右邊嗰位姐姐係乜水？**



夜魔新聞

第三夜

BY：ZAC

苦惱的吼叫
JOHN TALBAIN



■用 BEAST CANNON 來撞小妹妹

種族：WEREWOLF
出生地：英國
誕生年份：1940
身高：186 cm
體重：70 kg

當年，有一個英國男子與自己體內的「血」戰鬥着……
但最後他卻失敗，令自己變成了人狼。
他叫JOHN TABLBAIN……
為了解除這咒語，令自己變回人類，他不斷的與夜魔們戰鬥着，希望能從中找到答案。
那一次，他終於回復了人類的身軀。
他回到自己的村莊，並立誓：「為了村民的平安，我會繼續作戰，保護他們。」
但「救世主」JEDAH的出現又代表了甚麼？
JEDAH所造的「魔次元」，喚起了TABLBAIN體內的本能，那人狼的本能……
他為此而苦腦……
最後，他抵受不住「魔次元」的召喚，變回人狼，向「魔次元」走去。
他會迷失本性，永遠成為人狼嗎？

必殺技

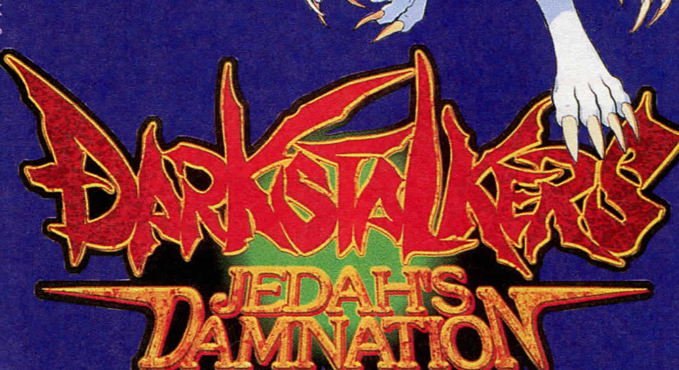
BEAST CANNON	←儲→＋P
對空BEAST CANNON	↓儲↑＋P
空中BEAST CANNON	↑儲↓＋P
CLIMB RAZOR	↓儲↑＋K
MILLION FLICKER	→↓↘＋P連按（可作GUARD CANCEL）

EX必殺技

DRAGON CANNON	←↙↓↘→＋KK
MOMENT SLICE	←↙↓↘→＋PP
DARK FORCE	

殘像攻擊：MIRAGE BODY

■ DRAGON CANNON 的畫面變了



可愛的獵人
BABY BONNIE HOOD

種族：DARK HUNTER
出生地：不詳
誕生年份：不詳
身高：不詳
體重：不詳



■ BEAUTIFUL MOMORY 看似是一招突進亂舞技

以前，有一個極度強橫的DARK HUNTER(夜魔獵人)，叫做DONOVAN BAINE。
他幾乎將所有的夜魔消滅……
但最後，他自己卻成為夜魔，消失在黑暗中……
現在，另一個夜魔獵人出現了。
她叫B.B.HOOD，BABY BONNIE HOOD，是一位小女孩。
看到她的樣子，着實令人擔心。
她有能力對付夜魔嗎？
她可是人類界最頂尖的夜魔獵人啊！
而且，她擁有不會輸給魔族的「黑魂」……
JEDAH及「魔次元」的出現，將眾多夜魔召集在一起。
「有很多有價值的獵物哩……抓一個半個也好……」
説着，她便去了散步。
她以她天真的面容作為武器，一邊散步，一邊狩獵她的獵物……

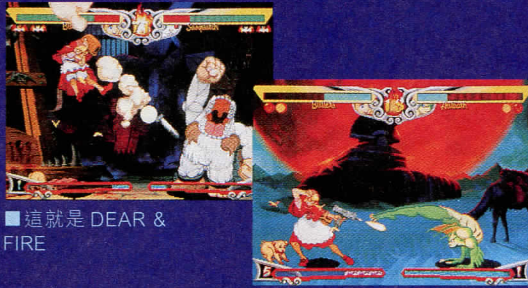
必殺技

SMILE & MISSILE	←儲→＋P／K
HAPPY & MISSILE	↓儲↑＋K
DEAR & FEAR	↓儲↑＋P
SHYNESS AND STRIKE	↓↙←＋P（可儲着不放）
JEALOUSY & FAKE	→↓↘＋P（可作GUARD CANCEL）

EX必殺技

COOL HUNTING	←↙↓↘→＋PP
BEAUTIFUL MEMORY	←↙↓↘→＋KK
APPLE FOR YOU	→↘↓↙←＋KK
DARK FORCE	

BAZOOKA亂射：THE KILLING TIME



■這就是 DEAR & FIRE

■必殺技？

製造廠：CAPCOM
推出日期：未定

註：基本系統請參閱本誌第43期

鳴謝：CAPCOM ASIA CO.,LTD.






尊賣新聞

為方便海外讀者可以選購喜愛的遊戲產品，本店現接受外地讀者郵購遊戲軟件，遊戲精品及書籍；詳情請致電本店服務員查詢。

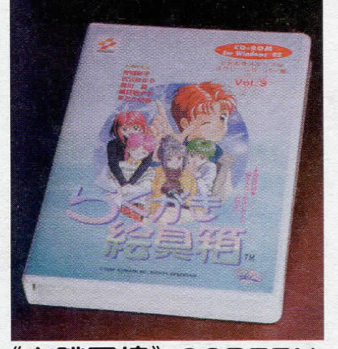
《新世紀 EVANGELION》電影版——「DEATH AND REBIRTH」

精品系列 JACKET


前


後

《心跳回憶》精品系列


《心跳回憶》SCREEN SAVER 集 VOL.3

隨意畫的繪具箱


藤崎詩織相片集——MESSAGE

一共十張，附送貼紙


《心跳回憶》CD 袋

可以裝12張CD


《心跳回憶》AV選擇器

四組AV器材輸入

最新日本遊戲雜誌







- ファミ通 週刊
- SATURN MAGAZINE 週刊
- THE Play Station 週刊
- SATURN FAN 雙週刊
- Play Station MAGAZINE 雙週刊
- HYPER Play Station 月刊
- 電擊SEGA EX 月刊
- 電擊Play Station 雙週刊

本店有售



無責任新GAME評壇



無責任編輯：ZAC

TOBAL 2

有點奇怪的是這個遊戲雖說是FIG，但最吸引大家的卻是那可惡的QUEST MODE。哪有不能在迷宮中SAVE的道理？今集的迷宮最多有39層呀大佬～～。不過以另一個角度來看，這又確是充滿挑戰性的。如果大家是PS的用家，那就一定不可錯過這個出色的遊戲。

PS／SQUARE／FIG／5800日圓　

評分：

人物／機械:4分	投入度:3.5分
畫面:4分	原創性:4分
音樂／音效:3.5分	難度:4.5分
故事:3分	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.75分

無責任編輯：ZAC

THE UNSOLVED

明顯是將「交差FILE佬」及「MMMR調查班」炒埋一碟的東西。用大量硬照來交待故事令人有點失望。幸好，遊戲中所提及的奇異事件有很多都是跟足真實案例（如羅茲威爾事件及海灘人體自焚事件等），這使小弟不會覺得完全沒趣。但日文卻會令很多玩者卻步……

PS & SS／VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT／AVG／7800日圓　

評分：

人物／機械:2分	投入度:3.5分
畫面:3分	原創性:2分
音樂／音效:3.5分	難度:4分
故事:3.5分	移植度:──
操作性:4.5分	平均分:3.25分

無責任編輯：KOTARO

MAXRACER

由新公司開發的極速遊戲《MAXRACER》，成績並非驕人，原因就是畫面比較粗糙，非但不悅目，而立體多邊技術尚未成熟，使人物與坐駕未能達到設定般理想，TEXTURE亦不恰當，最敗北的地方便是時間預得很緊，顧得跑便不顧得追，而最奇怪的便是高級賽道反而易玩過中級賽道，令人莫明奇妙。而此GAME唯一的優點就是可以速度感很高（若然你不撞車的話）。

PS／PD,INC／RAC／5800日圓　

評分：

人物／機械:2分	投入度:2分
畫面:2分	原創性:2分
音樂／音效:2.5分	難易度:3.5分
故事:──	移植度:──
操作性:2.5分	平均分:2.36分

無責任編輯：KOTARO

水木茂之妖怪武鬥傳

由名作鬼太郎的父親（並非那隻有手有腳會行會走的眼球而是其作者）──水木茂作妖怪設計的格鬥遊戲，外行人還以為是鬼太郎的格鬥版。回說遊戲方面，設計與音樂非常重其作品風格，甚至連故事亦有其影子，然而畫面、操作、以至遊戲性則不敢恭維，至於難易度則較為容易掌握。若然是鬼太郎迷，但又不通AVG的朋友可以一試。（切記！這隻遊戲內是沒有鬼太郎這角色使用的…………）

PS／KSS MEDIA ENTERTAIMENT COMPANY／FIG／5800日圓　

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:2分
畫面:2分	原創性:2分
音樂／音效:3分	難易度:2.5分
故事:3分	移植度:──
操作性:2分	平均分:2.38分

無責任編輯：KOTARO

HASHIRIYA 狼群之傳說

一隻造得不錯的賽車遊戲，不論是故事方面（雖然有被指抄襲同機種同類型的作品《TOGE MAX》）和操作性的表現都是不俗的。至於人設方面只是一般，畫面亦比較粗糙，音響效果尚算可以，唯獨幾不能忍受撞車時角色發出刺耳的叫聲，而車輛的刹車系統頗為特別（分前輪刹車和後輪刹車），所以像我這些初學者的人要花多些時間去適應。

PS／NICHIBUTSU日本物產／RAC／6800日圓／對應軟盤、NEGCON手掣　

評分：

人物／機械:3分	投入度:3分
畫面:3分	原創性:3.5分
音樂／音效:3分	難易度:3.5分
故事:3.5分	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.25分



無責任編輯：KOTARO

DISRUPTOR

與名作《DOOM》同類型的遊戲《DISRUPTOR》，是鮮有的佳作。初看遊戲封面，設計並不討好，使我低估了此遊戲的可玩性與價值，但及後經同事──神之黃昏的介紹，才始知此遊戲的好處。《DISRUPTOR》的遊戲畫面比較陰沉，音響亦能營造到獨特的氣氛，而且表現流暢，絕對優勝過同機種的《DOOM》。再加上操作簡易，難度適中，又有由外國人扮演角色的間場影片（日語配音），是《DOOM》迷不能錯過的作品。

PS／UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIES (r) INSOMNIAC (tm) GAMES／STG／5800日圓　

評分：

人物／機械:3分	投入度:4分
畫面:4分	原創性:3.5分
音樂／音效:3.5分	難易度:3.5分
故事:3分	移植度:──
操作性:3分	平均分:3.44分



無責任編輯：KOTARO

RIOT STARS

一隻頗似《傳說之ORGE BATTLE》與《夢幻模擬戰》系列的遊戲──《RIOT STAR》，人設不算討好，但每一個角色的設計則並不馬虎（從角色的細微設定便可知道）。雖然畫面和效果表現比較停留在舊世代，然而系統創新之處，例如儲珠儲特殊攻擊、連續HIT數攻擊和購買LEVEL等等，都令到它表現其獨特的可玩性。

PS／HECTOR PLAYING INTERFACE／SLG／6800日圓／2～8 BLOCK　



評分：

人物／機械:3分	投入度:3.5分
畫面:3分	原創性:4分
音樂／音效:3分	難易度:3分
故事:3.5分	移植度:──
操作性:4分	平均分:3.38分



無責任新GAME評壇



無責任編輯：TAZ

GUNDAM 0079 THE WAR FOR EARTH

唔通BANDAI無錢請演員？實在無法接受當當一代奸雄馬沙會肥到成隻豬咁，亞龍係黑人？亞佳鬥雞眼？馬茜唔夠正！更不可諒嘅係無用原作的聲優。我要洗腦呀！不過話分兩頭，可能美國方面沒有日本人對原著那分不可動搖的記憶同感情，在故事方面真的給我不少新鮮感，GUNDAM加GUNTANK你都咪話唔邪。

PS／BANDAI／AVG／7800日圓

評分：

人物／機械:4分	投入度:3分
畫面:4分	原創性:4分
音樂／音效:3分	難易度:2分
故事:3分	移植度:3分
操作性:2分	平均分:3.5分



無責任編輯：魔城城主 AMAKUSA

ALUNDRA

記起在很久以前玩的一隻遊戲──《四狂神傳說II》，曾一度令到余玩得瘋瘋顛顛，到了最近的這一隻《ALUNDRA》，是再次令余「回復狂態」的遊戲，因為這一類型的解謎ARPG，的確是十分吸引玩家去挑戰自己，特別是在每過一個難關後，實在是難以筆墨去形容那一份喜悅，而「它」的確給予到余這一個需要：遊戲的難度的確有一點高，但若在細心的思考下，便會難不到你；在BGM方面並不是差但有一點兒單調；最後，本座認為玉木美孝在這遊戲中的人物設計太一般了，余還是比較喜歡《FEDA》系列中的人設。

PS／SCE／ARPG／5800日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:4分
畫面:3分	原創性:3.5分
音響／音效:3.5分	難易度:3.5分
故事性:3分	移植度:──
操作性:3分	平均分:3.31分

無責任編輯：八神 健

FANTASTEP

這一隻遊戲畫面色彩鮮明，所有指令也只是圖畫顯示，解迷度低和人物造形可愛，非常適合女孩子及不懂日文的初玩AVG的人玩。不過，對於一些時常玩AVG的人來說，就有點兒覺得太易玩，無挑戰性，所以算是一個不過不失的中級作品。

PS & SS／JALECO／AVG／5800日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:3分
畫面:3分	原創性:3.5分
音樂:3.5分	難易度:2分
故事:3.5分	移植度:──
操作性:3分	平均分:3.06分

無責任編輯：八神 健

首都高 BATTLE R

今集操作性、像真性真的非常一流，比上集及RAGE RACER更好，例如在汽車的貼地性及行駛時的汽車聲等，相當有水準。另外，畫面有了很大的進步及那些「的士」、「巴士」又出現了，實在令人「欣慰」。而最有趣的地方是那個「坂東人形」。但為何裝了一個公仔會有那麼大的影響？

PS／GENKI／RAC／5800日圓

評分：

人物／機械:4分	投入度:4.5分
畫面:4.5分	原創性:3分
音樂:3.5分	難易度:3.5分
故事:3分	移植度:──
操作性:4.5分	平均分:3.81分



無責任編輯：八神 健

櫻大戰～電幕倶樂部～

這一隻絕對是櫻大戰迷的欣物（如有電腦的話），因為這裏有不少櫻大戰「女角」的圖片，以及有SD角色的SCREEN SAVER，十分有趣。但是，在說明書後段竟然說將會再推出《櫻大戰DIGITAL DATA集》，真是有點兒搶水。但身為櫻大戰迷，當然不會錯過。

JWIN95／SEGA／ETC／3980日圓（普通版）／4800日圓（限量版）

評分：

人物／機械:4分	投入度:3分
畫面:4.5分	原創性:3分
音樂:3.5分	難易度:──
故事:──	移植度:──
操作性:3分	平均分:3.5分



無責任編輯：八神 健

DEKA 4驅～TOUGH THE TRUCK～

《DEKA 4驅》這遊戲，是要求玩者要有一定的眼力才可以玩的，因為這遊戲的畫面十分亂，玩得耐眼睛會十分疲累，但其可玩性並不低，只要玩者能夠忍耐的話。

不過筆者頗喜歡那種玩真實越野車的感覺，所以整體算是不過不失的作品，但是，在4WD迷的立場來說便不要錯過。

SS／HUMAN／RAC／5800日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:2分
畫面:1.5分	原創性:3分
音樂:2.5分	難易度:3.5分
故事:──	移植度:──
操作性:3分	平均分:2.64分



無責任編輯：赤目黑龍

聖痕之祖卡～光與闇之聖女王～

這隻「自稱」為S·RPG的遊戲其實一點也不像S·RPG，首先是其系統，玩者全不用自己移動，對白自動出現，玩者只是依次行事而已，可以說是全無趣味可言。此外，這遊戲的畫面實在差得出奇，加上遊戲方法基本上和之前的《VANDAL HEART》一模一樣，所以可玩性十分低。

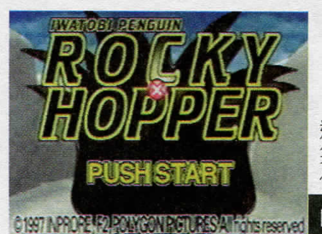
PS／TAKARA／S·RPG／5800日圓

評分：

人物／機械:2分	投入度:1.5分
畫面:1.5分	原創性:1.5分
音樂／音效:1.5分	難易度:1.5分
故事:2.5分	移植度:──
操作性:2分	平均分:1.75分



無責任新 GAME 評壇



無責任編輯：MS

ROCKY × HOPPERS

這是PS首個小型遊戲，在ROCKY×HOPPERS之中，總共收錄了十一種小型遊戲，每個遊戲都有其特式，還可四人同時應戰，更加上那些隻企鵝造型夠滑稽可笑，而且還在故事模式加插了一些日本的廣告片段，令其有趣度大增，是一個適合任何年齡人仕玩的遊戲。

PS／INPRORE／ETC／4800 日圓

評分：

人物／機械:3.5分	投入度:3分
畫面:3.5分	原創性:2.5分
音樂／音效:2分	難易度:2.5分
故事:2.5分	移植度:──
操作性:3分	平均分:2.81分



無責任編輯：MS

遊擊宇宙戰艦—大和美女

這遊戲是由動畫移植過來，而這套動畫相信在香港未必有很多人認識，不過在日本就十分受歡迎。這遊戲很忠實的移植，動畫的OPENNING完全收錄。這隻以冒險、戀愛和戰鬥合一的遊戲，比較有趣。加上有動畫版的原班人馬作配音，有像看電視版的感覺。

SS／SEGA／AVG／5800 日圓

評分：

人物／機械:3.5分	投入度:3分
畫面:3分	原創性:3.5分
音樂／音效:3分	難度:2.5分
故事:3分	移植度:3.5分
操作性:3分	平均分:3.11分



無責任編輯：ARES

特警訓練場

以槍GAME來說來去不離射大賊射喪屍，視覺刺激上可說完全滿足玩家要求，故驟眼看《特警訓練場》可能會比較單調，不過亦因此而令這遊戲更突出。以模仿警察的室內射擊為題可說是賣點之一，加上除依據真實訓外更加入了天馬行空的創作，令遊戲有真實感之餘亦不失遊戲的原點。

AD／P&P Marketing／STG／2P

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:4分
畫面:2.5分	原創性:3分
音樂／音效:3分	難易度:3分
故事:──	移植度:──
操作性:4分	平均分:3.14分

無責任編輯：ARES

加米拉 2000

操縱飛天王八作戰可說是不少擁躉的兒時夢想，於買點上可說滿分，但遊戲的操作卻十分差，另於遊戲系統上亦太似SS的《飛龍》，誠意方面可說欠奉，加上「參考」得來竟沒有前者般好，可說頗令人失望。總括來說只可說是一隻僅可合格的遊戲，一玩無妨。

PS／大映／STG／1 BLOCK

評分：

人物／機械:2.5分	投入度:3分
畫面:2.5分	原創性:2分
音樂／音效:3分	難易度:2.5分
故事:──	移植度:──
操作性:2.5分	平均分:2.57分



無責任編輯：阿三

ELFIN PARADISE

培育「妖精蛋」，加上戀愛育成元素，再加上著名聲優陣作號召，更附送INTERVIEW CD及記憶卡專用貼紙……又如何？遊戲本身的吸引力不足，人設方面算O.K.，不過太強「SAILORMOON」或「五星戰隊」感覺。故事性普通，培育「妖精蛋」部份太簡單，玩過兩次就很難再提起興趣。整體來說，質數一般之作。

PS／ASK 講談社／SLG／6800 日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:2.5分
畫面:3分	原創性:2.5分
音樂／音效:3分	難易度:2.8分
故事:3分	移植度:──
操作性:3分	平均分:2.85分



無責任編輯：J.J

TILK 碧海來的少女

一般S.RPG都很喜歡將其背景世界設計得盡量壯大，以求令玩者有「大作」的感覺，但相反這遊戲卻走了童話式的路線，平常在故事部份採用戰鬥時的人物來表現動作的手法處理得不錯，表情倒算豐富，然而遊戲的難易度有點過難，升級後幾乎就只是HP稍為提高，另沒有配音也是美中不足之處。

PS／TGL／S・RPG／5800 日圓

評分：

人物／機械:3分	投入度:3.5分
畫面:4.2分	原創性:2.5分
音樂／音效:3分	難易度:1.7分
故事:3.5分	移植度:──
操作性:3.5分	平均分:3.11分



無責任編輯：J.J

QUOVADIES

這遊戲由於擁有一班由動畫界名人組成的班底，SS版時曾吸引了不少玩家，可惜當時缺點甚多，而這些缺點到今次PS版都一一有了改善，新增的配音令AVG部份不再過份沉悶，而縮減了的故事亦令劇情的發展加快，追加的動畫質素很高，只是戰鬥系統在改良了畫質之餘，似乎變得過於着重運氣了。

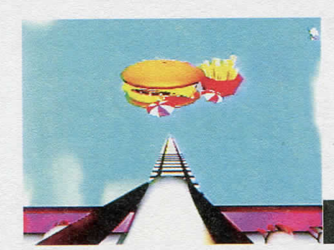
PS／ GLAMS／ SLG／ 5800 日圓

評分：

人物／機械:4分	投入度:3分
畫面:4分	原創性:3.5分
音樂／音效:3.8分	難易度:2.5分
故事:3.5分	移植度:3分
操作性:3.8分	平均分:3.46分



無責任新 GAME 評壇



無責任外稿：小健健

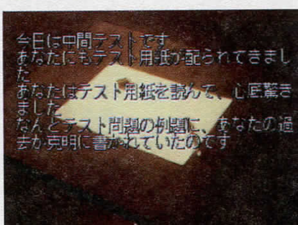
新 THEME PARK

這可是一隻遊戲性很高的SLG，玩者可以完完全全地掌握了整個遊樂場之興建過程，使遊樂場極具個人風格。另一方面，筆者非常欣賞遊戲中那些極為細緻的調節及元素，好像可以調節那些食物的份量，還有非常有趣的人客心理ICON。令它縱使擁有一個頗煩複的系統，但也可令玩者玩得會心微笑的一隻遊戲。

PS & SS／ELECTRONIC ARTS／SLG／5800 日圓

評分：

人物/機械:3分
畫面:3.1分
音樂:3.3分
故事:——
操作性:3.1分
投入度:3.8分
原創性:3.4分
難易度:4分
移植度:——
平均分:3.39分



無責任外稿：小健健

THE 心理 GAME 2

作為一個問答遊戲，最重要的東西可說是要有一定數量的問題，否則玩者可會在玩完兩三次後就會覺得悶。明顯地，本遊戲就有問題不足的情況。來來去去都是那三兩條，總覺得開發者放下的心思不夠。但另一方面，那些迷你遊戲也頗有趣，如果沒有它們的話，本GAME的遊戲性會更低。

PS／VISIT／ETC／5800 日圓

評分：

人物/機械:2.6分
畫面:2.6分
音樂:2.9分
故事:——
操作性:2.6分
投入度:2.6分
原創性:2.9分
難易度:2.5分
移植度:——
平均分:2.67分



無責任外稿：小健健

FORMULA CIRCUS

對筆者來說，日本物產所出產的遊戲是不大吸引的。就以這隻《FORMULA CIRCUS》為例，多邊形控制技術可不是太高，多邊形的缺爛情況可說非常嚴重。說到操控方面，賽車們的入彎實在難於控制，故時常有力不從心繼而撞向牆邊的經驗。

PS／日本產業／RAC／5800 日圓

評分：

人物/機械:2.3分
畫面:2.2分
音樂:2.6分
故事:——
操作性:2.4分
投入度:2.1分
原創性:2.6分
難易度:2.7分
移植度:——
平均分:2.41分



無責任外稿：小健健

RUN ABOUT

一隻可讓玩者在街道內四處亂撞的RACING GAME。不論是人、是大巴、大排擋、甚至是汽油車，也可給玩者撞過去，破壞味十足。而最有趣的可說是可讓玩者在街道中「探路」，還要找重要的道具，所以其遊戲性是會比一般的RACING GAME為高的。

PS／YANOMAN／RAC／5800 日圓

評分：

人物/機械:2.6分
畫面:3分
音樂:2.8分
故事:——
操作性:3.2分
投入度:4分
原創性:2.8分
難易度:3.3分
移植度:——
平均分:3.1分

RUNNING HIGH

無責任編輯：ZAC

我係「奔走人」！

小弟有時也會玩玩RAC遊戲，但這隻「走得高」與以往的有點不同。今次不再是賽車，而是玩「賽人」。題材新鮮，而且操控技巧與其它的RAC有所不同。走線技巧與以往的賽車GAME不同，那個所謂「滑行」與「煞車」不同。可以說，這個遊戲看似賽車，但易學難精。隱藏賽道、REVERSE賽道及隱藏人物基本上是必定會出現的東西，但最得小弟歡心的，可說是其中兩名隱藏人物，那位「去街市買餸途中的MARY姐」和BABY（←真係玩嬰兒爬行大賽㗎）。尤其是BABY，實在能編輯部戰隊各人大為興奮。每當ARES用這傢伙出陣時，我們都會駐足觀戰，而當ARES先生使出BOOSTER及大叫「爸爸，我曉行嘞！」時，我們便忽感到一種濃濃的親情在彌漫着，實在感人啊～～

機種：PS
種類：RAC
製造商：SYSTEM SACOM
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:3.5分
畫面:3.5分
音樂/音效:4.5分
故事:3.5分
操作性:3.5分
投入度:3.5分
原創性:4分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.69分

DISRUPTORS

無責任編輯：TAZ

操作性同畫面質素比PS版嘅 DOOM 更好

真係多得嗰位做封面設計嘅朋友唔少，個封面差成咁，自殺乎？大家唔好被佢個極度差勁嘅封面所影響呀，咁就會錯過咗一隻正嘢啦。一開機時見到個好DOOM嘅MENU時，真的以為佢係抄DOOM之作，不過一玩之下發現操作性同畫面質素比PS版嘅DOOM更好，超能力攻擊可用作回復或令敵人停止活動，十分有趣。播片算叫做有交代故事。遊戲中ITEM比例係彈藥少能源多，所以十分講究射擊準確和善用子彈，反而我經常玩近身戰，能源都可以回復。玩第2版時記得不要攻擊一種好像STARWAR中R2D2的敵人，它們不會攻擊你，反而中彈後會自爆。

機種：PS
種類：STG
製造商：UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIES
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械:2.5分
畫面:3分
音樂/音效:2.8分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:3.2分
原創性:3.8分
難易度:3分
移植度:——
平均分:2.98分





無責任新GAME評壇

TOBAL 2

無責任編輯：魔城城主 AMAKUSA

凄美的貴公子！！



在養傷的期間，於家中玩這一隻新GAME作為消遣，一玩之下余竟然不能停手，因為第一：QUEST MODE中的捕捉敵人系統十分過癮，令到遊戲的可玩程度大大增加；第二：QUEST MODE的難度很高，要有一定性的耐性才可以過版，不過其實這亦是遊戲的一個弊點；另外，人物的造形及設計都非常不俗，爆POLYGON的機會少之又少，明顯地是可以得出是看得出做過一番功夫；在十位主要角色的爆機，那一些播片質素的確是可以媲美《FF VII》；還有一個優點，就是可供使用的人物太多了，除了十位主要角色外，再加上三名BOSS、兩名隱藏BOSS、隱藏角色CHOCOBO及DOG，過百名QUEST MODE中的敵人（若大家捉得晒嘅話）；所以余認為這一隻遊戲是繼《惡魔城～月下之夜想曲～》後又一「極度抵GAME」，絕對值得推介！

機種：PS
製造商：SQUARE
遊戲性質：FIG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:4.5分
畫面:4分
音響／音效:3.5分
故事性:3分
操作性:4分
投入度:5分
原創性:4分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.94分

ALUNDRA

無責任編輯：八神 健

MD光明3之後的佳作



自從MD《光明3》之後，玩過不少的ARPG，但是沒有太多好玩的ARPG，比較好的只有SS的「精靈王紀傳」，但是故事太短。而今天，PS終於出了一隻十分傑出的ARPG《ALUNDRA》，而當中的解謎及機關部份更比《光明3》為「刁鑽」，令到喜歡玩解謎GAMES的我再次挑起戰意去征服它。不過有一美中不足之處是畫面方面，因為畫面的顏色有點單調，令玩者玩得太久後便會覺得悶。不過，如果是ARPG迷的話和想挑戰高難度的謎題，那就不要放過這隻好GAME。

機種：PS
製造商：SCE
遊戲性質：A.RPG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

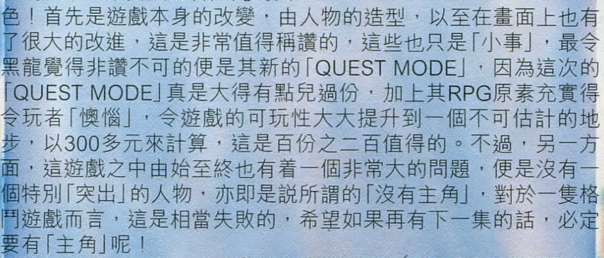
評分：

人物／機械:4分
畫面:3分
音響／音效:3.5分
故事:3.5分
操作性:3分
投入度:3分
原創性:4分
難易度:4.5分
移植度:——
平均分:3.565分

TOBAL 2

無責任編輯：赤目黑龍

原來這是一隻真真正正的RPG遊戲



好！這遊戲的第一集已是令玩家們非常欣賞，不過，絕對想不到這第二集竟然是會如此的出色！首先是遊戲本身的改變，由人物的造型，以至在畫面上也有了很大的改進，這是非常值得稱讚的，這些也只是「小事」，最令黑龍覺得非讚不可的便是其新的「QUEST MODE」，因為這次的「QUEST MODE」真是大得有點兒過份，加上其RPG原素充實得令玩者「懊惱」，令遊戲的可玩性大大提升到一個不可估計的地步，以300多元來計算，這是百份之二百值得的。不過，另一方面，這遊戲之中始至終也有着一個非常大的問題，便是沒有一個特別「突出」的人物，亦即是説所謂的「沒有主角」，對於一隻格鬥遊戲而言，這是相當失敗的，希望如果再有下一集的話，必定要有「主角」呢！

機種：PS
製造商：SQUARE
遊戲性質：FIG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:3分
畫面:3.5分
音樂／音效:2.5分
故事:2分
操作性:3分
投入度:3.5分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:——
平均分:3.06分

首都高 BATTLE R

無責任編輯：MS

一隻不錯的賽車遊戲



在這之前GENKI曾出過一隻《首都高BATTLE》，不過本人就未曾玩過，但曾聽聞《首都高》是一隻幾好玩的遊戲，那就拿起心肝玩這隻《首都高BATTLE R》。試過之後，的確是一個不錯的GAME，其操作倒算流暢，不會感到難以控制。還有其附加零件之多，可供玩者自由改裝車的性能，令其愛車的活動性能增加。不過對於不懂駕駛的我來説，的確有點困難，尤其是某些零件的用途和一些需要用滑行來過的彎位，真的要下一點功夫。至於在音效方面可説得上好，那些引擎聲都做得很真。相信喜歡賽車的人是不會錯過的。

機種：PS
製造商：GENKI
遊戲性質：RAC
售價：5800 日圓
記憶：2 BLOCK

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:3.5分
故事:—
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3.5分
難度:3分
移植度:——
平均分:3.14分



無責任新GAME評壇

SKY TARGET

無責任編輯：山寺良牙



真正的「視界」被「打擊」

一開遊戲後，見到OPENING的TURE MOTION播片，還可以接受。可是一進入遊戲後便發覺完全是兩個不同的世界。那些TEXTURE粗得很，分分鐘可能比以前出過的《WING ARMS》還要差。另外，「爆山」的情況亦頗為嚴重，特別是於山谷間作戰的一版，「爆山」的情況更是嚴重得不得了，簡直是令人不可接受。這亦是家用機不能完全「100%」移植的原因。至於本人較為接受此遊戲的地方就是遊戲的緊湊度（或緊張刺激度），絕不下於同廠的另一作品──《衝出火網AFTER BURNER》；另外一點就是可以對應「飛機控制桿」，令投入度大增，好像玩街機一般。

機種：SS
製造商：SEGA
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
對應飛機控制器及ANALOG PAD

評分：

人物／機械:2分
畫面:2分
音樂／音效:4分
故事:──
操作性:4分
投入度:3分
原創性:──
難易度:4分
移植度:2分
平均分:3分

TOBAL 2

無責任編輯：ARES



比前作更出色

記得之前玩第一集時已玩得頗開心，操作流暢、遊戲不乏新意及不俗的人物設計均是上集的長處。而今次推出續集亦總算沒有令擁躉們失望，除保留了之前的優點外，故事模式真真正正加進RPG元素亦令遊戲更有特色，不失SQUARE的形像風格。至於遊戲中除要打敗怪獸外更可將之捕獲，成為可於別處操控的人物亦令遊戲生色不少，令遊戲除比前作更出色外亦成為一隻獨當一面的遊戲。

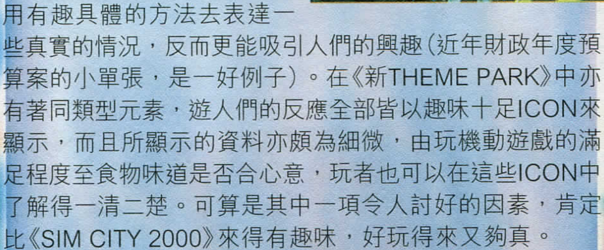
機種：PS
製造商：SQUARE
遊戲性質：FIG
容量：CD-ROM
價格：5800日圓
記憶：1 BLOCK

評分：

人物／機械:3分
畫面:3分
音樂／音效:2.5分
故事:──
操作性:3分
投入度:3分
原創性:3分
難易度:3分
移植度:──
平均分:2.92分

新THEME PARK

無責任編輯：阿三



真實有趣化

有時遊戲太真實，真實到要用專業知識方可應付的話，會變得非常不好玩（例如：《童夢之野望》）。如能用有趣具體的方法去表達一些真實的情況，反而更能吸引人們的興趣（近年財政年度預算案的小單張，是一好例子）。在《新THEME PARK》中亦有著同類型元素，遊人們的反應全部皆以趣味十足ICON來顯示，而且所顯示的資料亦頗為細微，由玩機動遊戲的滿足程度至食物味道是否合心意，玩者也可以在這些ICON中了解得一清二楚。可算是其中一項令人討好的因素，肯定比《SIM CITY 2000》來得有趣味，好玩得來又夠真。

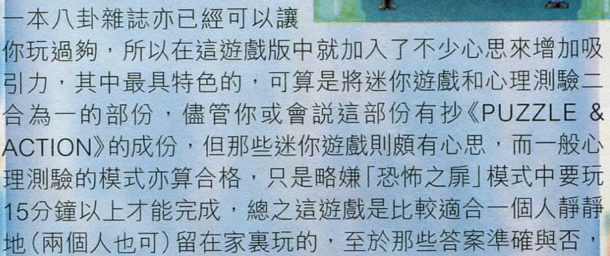
機種：PS／SS
類型：SLG.
廠商：ELECTRONIC ARTS
售價：5800日圓

評分：

人物／機械:3.8分
畫面:3.8分
音樂／音效:3.8分
故事:──
操作性:3.5分
投入度:3.8分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:──
平均分:3.67分

THE 心理GAME 2

無責任編輯：J.J



有抄《PUZZLE & ACTION》的成份？

基本上，心理測驗是一種很個人的事，即使單單拿着一本八卦雜誌亦已經可以讓你玩過夠，所以在這遊戲版中就加入了不少心思來增加吸引力，其中最具特色的，可算是將迷你遊戲和心理測驗二合為一的部份，儘管你或會說這部份有抄《PUZZLE & ACTION》的成份，但那些迷你遊戲則頗有心思，而一般心理測驗的模式亦算合格，只是略嫌「恐怖之扉」模式中要玩15分鐘以上才能完成，總之這遊戲是比較適合一個人靜靜地（兩個人也可）留在家裏玩的，至於那些答案準確與否，就真的見仁見智了。

機種：PS
製造商：VISIT
遊戲性質：ETC
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械:2分
畫面:2.5分
音樂／音效:3分
故事:──
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:3.5分
難易度:3.5分
移植度:──
平均分:2.86分

秘技工場

1級猛料 隱藏大公開！

遊戲：RUNNING HIGH衝越巔峰
機種：PLAYSTATION

各位《RUNNING HIGH》玩家，只需按照方法順序達成以下條件，包你有意外驚喜。

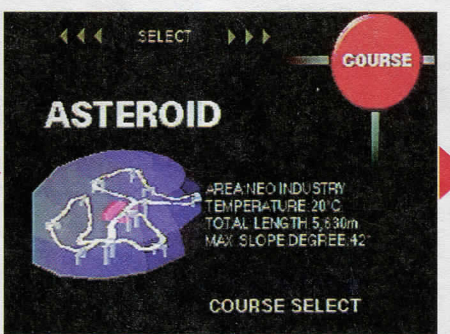
（1.）先用6位角色以名次NO.1完成所有賽道，會出現隱藏賽道「ASTEROID」。

（2.）完成以上條件後，再用6位角色以名次NO.1完成隱藏賽道「ASTEROID」，會出現逆走（Rev.）賽道及隱藏BOSS「MILITARIOUS」。

（3.）完成以上兩項條件，用隱藏BOSS「MILITARIOUS」完成所有包括逆走賽道（共8條），會出現四名隱藏人物「MAXIM」、「THUNDER」、「MARY」及「BABY」。



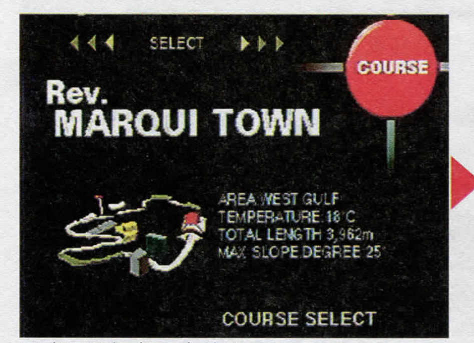
■ 用6位角色以名次NO.1完成所有賽道……



■ 隱藏賽道「ASTEROID」。



■ 再用6位角色以名次NO.1完成「ASTEROID」……



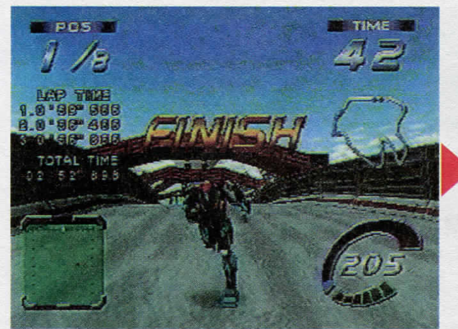
■ 出現逆走（Rev.）賽道。



■ 隱藏BOSS「MILITARIOUS」。



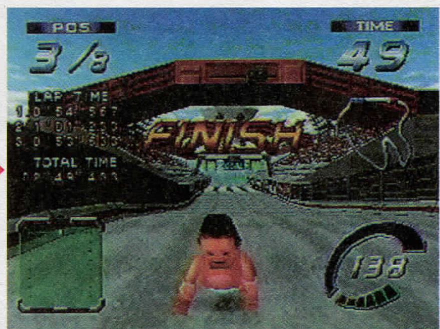
■ 隱藏人物「MAXIM」。



■ 隱藏人物「THUNDER」。



■ 隱藏人物「MARY」。



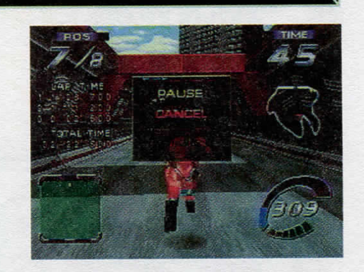
■ 隱藏人物「BABY」。

3級好料 秘技工場 好歌任你點！

遊戲：RUNNING HIGH衝越巔峰
機種：PLAYSTATION

原來可以於遊戲內揀選自己喜愛的CD作BGM，方法如下：

(1.) 在遊戲的比賽途中按「暫停」，打開主機機蓋拿出遊戲碟。
(2.) 選擇你所喜愛的CD放進機內，蓋回機蓋。
(3.) 解除「暫停」，可以繼續進行比賽，更可於遊戲內播放自己所揀的歌曲或音樂。不過記緊在比賽結束REPLAY時換回遊戲碟，不然就不能繼續遊戲了。





2級勁料 秘技 角色隨時變大又變細

遊戲：TOBAL 2
機種：PLAYSTATION

只須在任何模式中（除迷宮模式以外），選擇角色時緊按「L2」及「R2」，再按「○」來決定，直至進入遊戲後才放手。對戰時，當按「L2」時會越縮越小，「R2」時則越變越大，SIZE隨意。



■ 選擇角色時……



■ 緊按「L2」及「R2」，再按「○」來決定，直至進入遊戲後才放手。



■ 嘩！好大……



■ 忽然又變了螞蟻？！



3級好料 秘技 HOM自我毀滅？！

遊戲：TOBAL 2
機種：PLAYSTATION

任何模式中（除迷宮模式以外），選擇HOM開始遊戲。在對戰時快速同時按下「L1」、「R1」、「↓」、「△」，HOM就會將手向後一揚，開動自我「毀滅」裝置，該ROUND便會即時結束……輸了。



■ 選擇HOM開始遊戲。

對戰時，同時按下「L1」、「R1」、「↓」、「△」



■ 自我毀滅！！



■ 兩人對戰時可鬥快「自毀」……

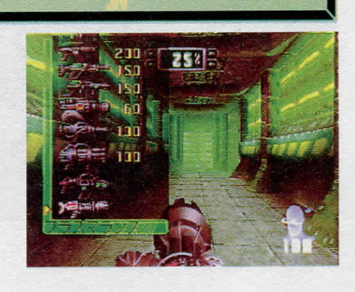


2級勁料 秘技工場 隱藏指令！

遊戲：DISRUPTOR
機種：PLAYSTATION

在地圖表示畫面中，緊按「L1」及「R1」後，輸入下列指令，肯定所向無敵。

指令	效果
×□△△×○△×	子彈數目及超能力變成最大。
△××○×△□□	體力回復。
○○□○△××○	無敵。
□△□□○□○△	全部武器及超能力完全裝備。





隨意選關

遊戲：SUPER PANG COLLECTION
機種：PLAYSTATION

進入「SUPER PANG」MODE的畫面，選擇「ツアーモード」，之後，在遊戲開始中按暫時，轉到「PANG 3！」。再在選MODE畫面，按著「↓」來選「ノーマル」，出現選關畫面就O.K.。

「SUPER PANG」MODE畫面中選擇「ツアーモード」，之後，在遊戲開始中按暫停。



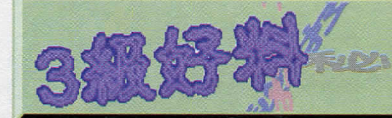
■ 轉到「PANG 3！」



■ 在選MODE畫面，按著「↓」來選「ノーマル」。



■ 成功出現選關畫面。



難度高舞台

遊戲：SUPER PANG COLLECTION
機種：PLAYSTATION

先在「PANG 3！」中選MODE畫面中，緊按PLAYER 1及PLAYER 2的「○」、「×」、「□」，便可進入「難度高舞台」了。

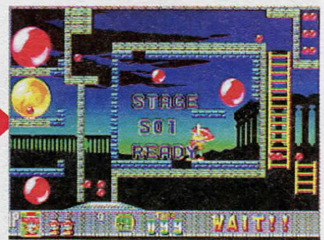


■ 先進入「PANG 3！」

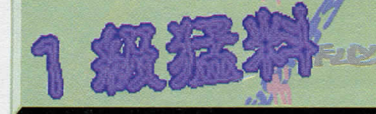


■ 選MODE畫面中……

緊按PLAYER 1及PLAYER 2的「○」、「×」、「□」。



■ 「難度高舞台」成功進入。



特殊名字（1.）

遊戲：惡魔城X～月下之夜想曲
機種：PlayStation

在完成遊戲（爆機）之後，會發現在SAVE內多了一個日文字，意解CLEAR。如能用這個SAVE去重新開始遊戲，打上名字「AXEARMOR」，就會在開始時多了一件AXE ARMOR（アックスアーマー）。

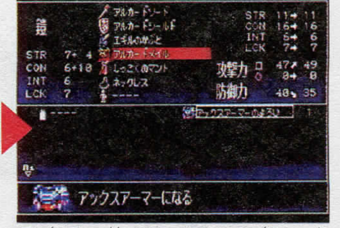


■ 用爆機之後SAVE去重新開始遊戲。



■ 在NAME ENTRY畫面上……

打上名字「AXEARMOR」。



■ 多了一件AXE ARMOR（アックスアーマー）。



特殊名字（2.）

遊戲：惡魔城X～月下之夜想曲
機種：PlayStation



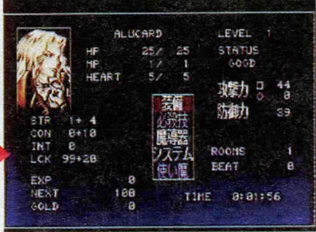
■ 與上面一樣，用爆機之後SAVE去重新開始遊戲。



■ 照樣在NAME ENTRY畫面上……

同一情形，在完成遊戲（爆機）的SAVE去重新開始遊戲，打上名字「X - X ! V ' ' Q」，LCK會增加到99+20，但其他能力就很低了。

打上名字「X-X!V''Q」。



■ LCK會增加到99+20，但其他能力就……

1級猛料 秘技工場

SD特殊名字

遊戲：SD高達G世紀
機種：PlayStation

在UNIT表的畫面中，在名字（ネーム）選擇一項中，輸入下列NAME LIST的名字，就會有各式特別效果，甚至連駕駛機師的階級、等級、或NT等能力值亦會有顯著變化，表內會有清楚介紹。



NAME	EFFECT
シン・マツナガ	階級為大尉
リュウ・ホセイ	LEVEL 3，階級為大尉
カツレツキッカ	NT為70
フラウ・ボウ	LEVEL 1
ハロ	LEVEL 1
シャクティ	NT為90
B・ジョーカー	LEVEL為ACE 2
J・I・ダイヤ	LEVEL為ACE 2
K・エース	LEVEL為ACE 2
Q・T・スペード	LEVEL為ACE 2
キラルメキレル	LEVEL 5
リリーナ	LEVEL 1，階級為大將
リョウ・ルーツ	LEVEL 5
デフ・スタリオン	LEVEL 5
ランドール	LEVEL 5
ガンス	LEVEL 5
ゴットン・ゴー	LEVEL 1，NT為0
ダニー	LEVEL 4
デル	LEVEL 3
デューン	LEVEL 3
ロンメル	LEVEL 4



選擇ACTION BATTLE MODE，跟著在地形選擇上揀選「地球淺灘」，然後選擇「ユニット軍」中的「デスネイビー」，緊按「L1」及「R1」再按「START」，就能自動進入UNIT DATA變更模式。



■ 先選ACTION BATTLE MODE，揀選「地球淺灘」



■ 選擇「ユニット軍」中的「デスネイビー」





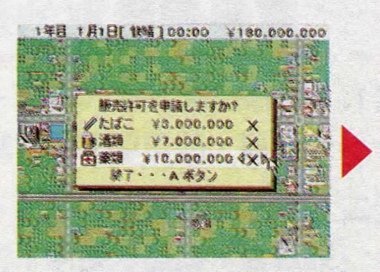
■ 自動進入UNIT DATA變更模式。

2級勁料 免費申請！

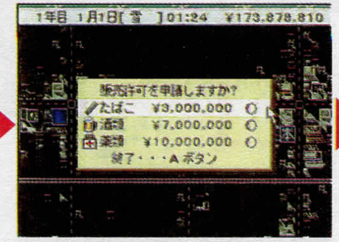
遊戲：便利店時代
機種：SATURN

想不想免費申請煙、酒及藥物牌照？簡單得很。

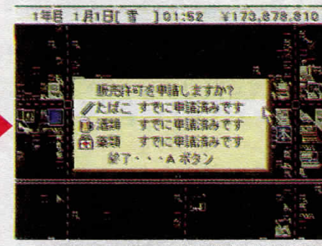
(1.) 首要選擇開新便利店，但不去申請任何牌照。
(2.) 然後到正式營業時，選擇「改築」。
(3.) 畫面的內容會再問你是否要申請牌照時，全部選擇「○」。
(4.) 到進入「店鋪」選擇畫面時，按下取消鈕。
(5.) 這樣就會發現所有煙、酒及藥物牌照都可免費申請。


■ 選擇開新便利店，不申請任何牌照。


■ 正式營業時，選擇「改築」。


■ 再問是否要申請牌照時，全部選擇「○」。


■ 進入「店鋪」選擇畫面按取消鈕。


■ 看！所有煙、酒及藥物牌照都可免費申請。



當便利店四周太多垃圾又難於處理時，先行關店。再選擇「內裝」，一瞬間，所有的垃圾都一掃而空了。


■ 便利店四周垃圾滿佈……


■ 先行關店！


■ 選擇「內裝」後……


■ 幾快乾淨！



在「SUPERSTAR」或「SUPERSTAR PK」中，於兩隊隊旗搖動時，緊按「L」、「R」、「Y」再同時按「A」及「C」，PLAYER 1會穿上守門員球衣，PLAYER 2則穿上球證的服裝，有趣吧！



■ 在「SUPERSTAR」或「SUPERSTAR PK」中，



■ 在兩隊隊旗搖動時……

緊按「L」、「R」、「Y」再同時按「A」及「C」


■ 球證踢人！

1級猛料 秘技 怪人大圖鑑！

遊戲：FIGHTERS'IMPACT
機種：PlayStation

有幾個特別的選人秘技，可怕的是……全部是怪人？！

(1.) 在標題畫面按10次「→」，跟著會聽到有一下音效聲響，就可以選用「紙板人」。

(2.) 在標題畫面按10次「←」，跟著會聽到有一下音效聲響，就可以選用「竹簽人」。

(3.) 在標題畫面按10次「SELECT」，跟著會聽到有一下音效聲響，就可以選用「大巨人」。

(4.) 在選人後，同按「×」不放，便能得到「小矮人」。



■ 在標題畫面……


■ 按10次「→」就可以選用「紙板人」。


■ 按10次「←」就可以選用「竹簽人」。


■ 按10次「SELECT」，就可以選用「大巨人」。


■ 選人後，同按「↓」及「×」不放，便能得到「小矮人」。



■ 我是一塊紙皮！



■ 我是一排牙簽！


■ 我是「大」人！


■ 我是「小」朋友！

3級好料 秘技 背著小熊書包的SILENE

遊戲：FIGHTERS'IMPACT
機種：PlayStation

在選人畫面時，同時緊按「□」及「○」不放，就會看到穿著粉紅裙子、背著小熊書包的SILENE了。



■ 在選人畫面時……

同時緊按「□」及「○」不放。


■ 穿著粉紅裙子的SILENE。



■ 看！背著小熊書包哩。



新GAME時間表

PLAY STATION

5月發售遊戲

9日	ネオリュード	NEORUDE	TECNO SOFT	6800日圓	RPG
	ステークスウィナー2	STAKES WINNER 2	SAURUS	5800日圓	SPT
	あすか120%エクセレント	ASUKA 120% EXCELLENT	FAIMLY SOFT	5800日圓	FIG
	ナノデック　ウォリアー	蘭洛狄戰士	VIRGIN INTERACTIVE	6500日圓	STG
	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
16日	シムタウン	SIM TOWN	IMAGINEER	5800日圓	SLG
	甲子園　V(仮称)	甲子園 V	魔法	5800日圓	SPT
	地獄先生ぬ~べ~(仮称)	地獄先生	BANDAI	5800日圓	SLG
	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	價格未定	SLG
23日	BLAM!マシーンヘッド	BLAM!MACHINE HEAD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	STG
	マリーアトリエ~ザールブルグの煉金術士~	瑪莉亞工作室	GUST	5800日圓	SLG
	がんばれ森川君2号	加油！森川君2號	SCE	4800日圓	ETC
	ディフィート・ライトニング	DEFEAT LIGHTNING	D CREWS	5800日圓	RAC
	INDY 500	INDY 500	TOMY	5800日圓	RAC
	RUNABOUT	RUNABOUT	YANOMAN GAMES	5800日圓	ACT
	ケイン・ザ・バンパイア最後の選択	KEIN THE VAMPIRE最後之選擇	BMG JAPAN	價格未定	RPG
30日	信長秘録~下天の夢~	信長秘錄~下天之夢~	ATHENA	5800日圓	SLG
	ダークハンター~下 妖魔の森	DARK HUNTER ~下 ~妖魔之森~	光榮	6800日圓	ETC
	始皇帝THE FIRST EMPEROR	秦始皇~THE FIRST EMPEROR	香格里拉	6600日圓	SLG
	NHL Power Rink`97	NHL Power Rink'97	SECI	5800日圓	SPT
	エースコンバット2(仮称)	ACE COMBAT 2	NAMCO	5800日圓	STG
	スパイダー	蜘蛛王冒險記	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	DEKA 4~TOUGH THE TRUCK	DEKA 4驅~TOUGH THE TRUCK	HUMAN	5800日圓	RAC
31日	グリッツ~ザ　ピラミッドアドベンチャー	金字塔冒險	三洋電機株式會社	5800日圓	AVG
下旬	日本プロ麻雀連盟公認道場破り	日本業麻雀聯盟公認 道場破	NAXAT	5800日圓	TAB
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO 4 CHAMP DOOZY-J	MEDIA RING	價格未定	RAC
	ネクストキング恋の千年王国	NEXT KING戀之千年王國	BANDAI	6800日圓	SLG
	ネクストキング恋の千年王国	NEXT KING戀之千年王國 初回限定版	BANDAI	7800日圓	SLG
	RAMA(仮称)	宇宙的會合地RAMA(暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
5月	コントラ~レガシーオブウォー~	魂斗羅	KONAMI	5800日圓	STG
	日本プロゴルフ協会監修ダブルイーグル	日本職業高爾夫球協會監修DOUBLE EGALE	SUNSOFT	6800日圓	SPT
	シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800日圓	ETC
	ファイロ&クロード(仮称)	菲亞羅與古羅頓(暫名)	BMG VICTOR	4800日圓	ACT

6月發售遊戲

5日	ワールドサッカーウイニングイレブン'97	世界盃WINNING ELEVEN'97	KONAMI	5800日圓	SOC
6日	バウンティソードファースト	BOUNTY SWORD FIRST	PIONEER LDC	5800日圓	RPG
	大海信長伝GE·TEN II	大海信長傳GE・TEN II	I'MAX	6800日圓	SLG
	QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE~惡夢的序章	GAGA COMM.	5800日圓	AVG
12日	ポイッターズポイント	普爾達POINT	KONAMI	5800日圓	SPT
13日	ファイナルファンタジータクティクス	FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SPRG
	アライド　ジェネラル	ALLIED GENERAL	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	SLG
	メタルエンジェル3	鋼鐵天使 3	PACK IN SOFT	6500日圓	SLG
19日	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	5800日圓	PUZ
20日	BABY UNIVERSE	小小宇宙	SCE	4800日圓	ETC
	BODY HAZARD	BODY HAZARD	HUMAN	5800日圓	ACT
27日	真説サムライスピリッツ~武士道烈伝	真説侍魂~武士道烈傳	SNK	6800日圓	RPG
	ZERO DIVIDE 2	零式装甲 2	ZOOM	5800日圓	FIG
	スーパーブラックバスX	SUPER BLACK BASS X	STAR FISH	5800日圓	SPT
	タイムクライシス	TIME CRISIS(連槍)	NAMCO	7800日圓	ETC
	初恋ばれんたいん	初戀情人節	FAMILY SOFT	5800日圓	AVG
	TOTAL NBA'97	TOTAL NBA'97	SCE	4800日圓	SPT
	フオーメーションサッカー97	FORMATION足球97	HUMAN	5800日圓	SOC
下旬	ファーランドストーリー四つの封印	古大陸物語~四個封印	TGL	6800日圓	SLG
6月	ザ　マスターズファイター	THE MASTERS FIGHTER	CINEMA SUPPLY	5800日圓	FIG
	インパクト レージング	IMPACT RACING	COCONUT JAPAN	6800日圓	RAC
	ロボ・ピット2	ROBO PIT 2	ALTRON	5800日圓	FIG
	FIFAサッカー97	足協足球97	EA VICTOR	5800日圓	SOC
	QUIZなないろ虹色町の奇蹟	虹色町之奇跡	CAPCOM	5800日圓	ETC
	週刊プロレス監修プロレス戦国伝	摔角週刊監修 摔角戰國傳	KSS	5800日圓	SPT
	パズルアリーナ闘神伝	PUZZLE ARENA鬥神傳	TAKARA	5800日圓	PUZ
	GUNDAM THE BATTLE MASTER	GUNDAM THE BATTLE MASTER	BANDAI	6800日圓	SLG
	西暦1999~ファラオの復活~	西曆1999年~法魯王之復活~	BMG VICTOR	5800日圓	RPG
	トレジャーギア	TREASURE GEAR	未來SOFT	5800日圓	RPG
	新戦記ヴァンゲイル	新戰記VANGATE	YUMEDIA	5800日圓	FIG

7月發售遊戲

3日	沙羅曼蛇デラックスパック　プラス	沙羅曼蛇 豪華版 PLUS	KONAMI	5800日圓	STG
4日	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	エンジェル・ブレード	ANGEL BLADE	ONDEMANTO	5800日圓	SLG
	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	MAD STALKER-FULL METAL FORCE	FAMILY SOFT	5800日圓	STG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96	拳皇96	SNK	價格未定	FIG
10日	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列VOL.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
18日	雷ウク機兵ガイブレイブ	雷弩機兵GUYBRAVE	AXELA	5800日圓	STG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	SLG
	RECIPROHEAT 5000	RECIPROHEAT 5000	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	RAC
	マスター　オブ　モンスターズ	怪獸之王	東芝EMI	5700日圓	SLG
	トリパズ△	TRIPAZ△.	SANTOS	4800日圓	ETC
	The Bombing Islands	炸彈島	KAMCO	價格未定	PUZ
25日	激突 四駆バトル	激突!四驅大戰	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
下旬	Carnage Heart EZ	Carnage Heart EZ	ARTDINK	5700日圓	ETC
7月	重装機兵ヴァルケン2	重裝機兵2	MASIYA	5800日圓	STG
	超光速GRAND DOLL	超光速GRAND DOLL	BANDAI VISUAL	5800日圓	ACT
	超光速GRAND DOLL	超光速GRAND DOLL(初回限定版)	BANDAI VISUAL	7800日圓	ACT
	ProofClub	ProofClub	YUTADA	5800日圓	SPT
	ラストレポート	LAST REPORT	SHOUEI SYSTEM	5800日圓	AVG
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	AVG
	宇宙機動 VANARK	宇宙機動 VANARK	ASMIK	價格未定	SLG
	プリルラ	PRIRURA	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	ワンダー3	WONDER 3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	HARD BLOW	HARD BLOW	BMG VICTOR	5800日圓	STG
	BASE BALL NAVIGATER	BASE BALL NAVIGATER	ANGEL	5800日圓	SPT
	バーチャル飛龍の拳	VIRTUAL飛龍之拳	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
	西陣パチンコ天国Vol.2	西陣彈珠機天國 Vol.2	KSS	5800日圓	TAB
	チージィ	TEAS	JALECO	價格未定	STG
	サガ　フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	價格未定	RPG
	Quest for Fame	QUEST FOR FAME	SCE	價格未定	ETC
	るろうに剣心　明治剣客浪漫譚~十勇士陰謀~	浪客劍心 明治劍客浪漫譚~十勇士陰謀~	SCE	價格未定	RPG
	NHL オープンアイス(仮称)	NHL OPEN ICE	SOFTBANK	3800日圓	SPT
	タイガージャーク	TIGER SHARK	SOFTBANK	3800日圓	STG
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	MOBIL SUIT GUNDAM PERECT ONE YEAR WAR	BANDAI	6800日圓	SLG
	くるみミラクル	久留美奇蹟	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	パンツァーバンディット(仮称)	PANZER PANDIST(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	ARMORED CORE	ARMORED CORE	FROM SOFTWARE	5800日圓	STG
	EOSイオス	EOS	MICRONET	5800日圓	不詳
	怪物パラ☆ダイス	怪物天堂	MAKE SOFTWARE	5800日圓	SPT
	ラングリッサー1　2	夢幻模擬戰 I.II特別裝	MASIYA	6800日圓	SLG
	ラングリッサー1　2	夢幻模擬戰 I.II標準裝	MASIYA	5800日圓	SLG
	エルフを狩るモノたち	搜獵妖精的傢伙們	ALTRON	5800日圓	AVG
	人生ゲーム II	人生遊戲 II	TAKARA	價格未定	TAB
	クロックタワーThe First Fear	鐘樓 THE FIRST FEAR	HUMAN	價格未定	AVG

8月發售遊戲

1日	X-COM未知なる侵略者	X-COM不明侵略者	MEDIAQUEST	5800日圓	SLG
29日	COOL BOARDERS 2 Killing Session	COOL BOARDERS 2 Killing Session	WAVE SYSTEM	5800日圓	SPT
	パラノイアスケープ	PARANOIA SCAPE	MACHIRUDA	5800日圓	不詳
8月	青龍伝説	青龍傳説	BAP	5800日圓	不詳
	熱砂の惑星	熱砂之惑星	伊藤忠商事	6800日圓	SLG
	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	RPG

	聖刻1092 操兵伝 限定版(純銀製仮面付き)	聖刻1092 操兵傳 限定版	YUTAKA	9800日圓	RPG
	スペクトラルフォース	SPECTRAL FORCE	IDEA FACTORY	5800日圓	SLG
	アフレイドギア	AFRAID GEAR	ASMIK	價格未定	SLG
	ジャーニーマンプロジェクトペガサスプライム	JOURNEYMAN PROJECT	BANDAI	價格未定	AVG
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	スペースインベーダー	太空侵略者	TAITO	價格未定	STG
	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	DARKSEED2	DARKSEED2	B FACTORY	5800日圓	AVG
	ウーズ(仮称)	WIZ(暫名)	B FACTORY	5800日圓	ACT

9月以後發售遊戲

9月	熱気球ゲーム	熱氣球遊戲(暫名)	ARTDINK	5700日圓	ETC
	B線上のアリス	境界線上的愛麗斯	講談社	6800日圓	ETC
	トラ! トラ! トラ!	虎!虎!虎!	NEXUS INTERACT	6800日圓	SLG
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
10月	スペクトラル タウーII	SPECTRAL TOWER II	IDEA FACTORY	5800日圓	RPG
	KING OF GAMES (仮称)	KING OF GAMES(暫名)	CLEF	價格未定	ETC
12月	マリア(仮称)	瑪莉亞(暫名)	AXELA	6800日圓	ETC
	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT

97年發售預定遊戲

春	火竜娘	火龍娘	GUST	價格未定	AVG
	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	4980日圓	PUZ
夏	SIDEWINDER2	SIDEWINDER 2	ASMIK	5800日圓	STG
	G·O·D~目覚めよと呼ぶ声が聴こえ~	G • O • D pure	IMAGINEER	5800日圓	RPG
	サムライスピリッツ剣客指南パック	侍魂劍客指南PACK	SNK	5800日圓	FIG
	メダルスラッグ	METAL SLUG	SNK	價格未定	ACT
	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
	アウトライブZERO (仮称)	OUTLIVE Be Eliminate Yesterday	SUN SOFT	價格未定	ACT
	My Dream	My Dream	日本CREATE	5800日圓	SLG
	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	FIG
	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	タクティクスオウガ	TACTICS ORGA	ARTDINK	5800日圓	SRPG
	スターボーダーズ	STAR BOARDERS	ACCLAIM JAPAN	價格未定	STG
	ダービースタリオン	打吡大賽馬	ASCII	6800日圓	SLG
	ォn、隈ト-餅nウ　ASH	南方珀堂登場	ATLUS	價格未定	AVG
	TO ASH (仮称)	ASH TO ASH(暫名)	E3 STUFF	價格未定	FIG
	バーチャルバスフィッシング(仮称)	VR鱸魚垂釣(暫名)	E3 STUFF	價格未定	SPT
	ブリガンダイン—幻想大陸戦記—(仮称)	幻想大陸戰記(暫名)	E3 STUFF	5800日圓	RPG
	イイナ	依娜	IMAGINEER	價格未定	ETC
	イメージファイト/Xマルチプライ	IMAGE FIGHT/X MULTIPLY	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	ブレスオブファイアIII	龍之戰士III	CAPCOM	價格未定	RPG
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
	はじめの一歩 CHANCE ONE'S ARMS	第一神拳CHANCE ONE'S ARMS	講談社	5800日圓	SLG
	ホームドクター(仮称)	家庭醫生(暫名)	SUCCESS	價格未定	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	ナスカーレーシング	NASCAR RACING	SIERRA PIONEER	5800日圓	RAC
	爆走兄弟レッツ&ゴー 燃えろ!ミニ四駆バトル(仮称)	四驅兄弟WGP HYPER HIT(暫名)	JALECO	價格未定	RAC
	あやかし忍伝くの一番	不可思議忍傳 九之一番	翔泳社	價格未定	SLG
	プロジェクト·ガイアレイ	佳亞雷計劃	翔泳社	價格未定	ACT
	フロントミッションオルタナティヴ	另類前線任務	SQUARE	價格未定	SRPG
	攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	ACT
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	5800日圓	RPG
	ファイナルドゥーム	FINAL DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	MKトリロジー	龍爭虎鬥三部曲	SOFTBANK	3800日圓	ETC
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFTBANK	3800日圓	ACT
	ロボトロンX	ROBOTRON X	SOFTBANK	3800日圓	STG
	装甲騎兵ボトムズ外伝青い騎士ベルゼルガ物語	裝甲騎兵外傳藍騎士物語	TAKARA	價格未定	ACT
	ルシファード	LUCIFERD	D.E.N研究所	5800日圓	RPG
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	J'S RACING	J'S RACING	DIGITAL FRONTIER	價格未定	RAC
	FIGHTING NETWORK RINGS	FIGHTING NETWORK RINGS	NAXAT	5800日圓	FIG
	パチスロ完全攻略(仮称)	PACHISURO完全攻略(暫名)	日本TELENET	價格未定	TAB
	MAD PANIC COASTER	MAD PANIC COASTER	博報堂	價格未定	ETC
	バウンダレリーゲート	BOUNDARY GATE	PACK IN SOFT	5800日圓	ETC
	ドラゴンボールGT(仮称)	龍珠GT(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ボールブレイザー	BALL BLAZER	BPS	5800日圓	PUZ
	マイホームドリーム	MY HOME DREAM(暫名)	VICTOR SOFT	價格未定	ETC
	ムーンライトシンドローム	月夜症候群	HUMAN	價格未定	AVG
	夢·色いろ	夢・色彩繽紛	FEAZARD	5800日圓	SLG
	蜃気楼回廊	海市蜃樓迴廊	PLAY STAGE	5800日圓	AVG
	英雄志願-GAL ACT HEROISM	英雄志願	MICROCABIN	6800日圓	RPG
	個人教授	個人教授	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	卒業VACATION	卒業VANCATION	毎日COMMUNICATION	價格未定	SLG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	ライフスケイプ2ボディバイオニクス~驚異の小宇宙 人体	無限生機2	MEDIAQUEST	5800日圓	ACT
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	5800日圓	RPG
	道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	バトルアライアンス	戰鬥異形(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	ストリートファイターEX plus α	街頭霸王EX plus α	CAPCOM	價格未定	FIG
	アークザラッド·モンスターゲーム	ARC THE LAD 怪獸遊戲	SCE	價格未定	ETC
秋	パラダイスロスト	迷失樂園	ASCII	價格未定	RPG
	ジャングルパーク	JUNGLE PARK	BANDAI VISUAL	價格未定	ACT
	L.S.D (仮称)	L.S.D.(暫名)	ASMIK	價格未定	ETC
	ぼのぼーど	BONO BOARD	AMUSE	價格未定	TAB
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	メビウスリンク3D	MOBIUS LINK 3D	伊藤忠商事	價格未定	STG
	メルティランサー2	銀河少女警察2(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SLG
	FIGHTING ILLUSION~K-1 REVENGE	K-1 REVENGE	XING ENTERTAINMENT	5800日圓	FIG
	バーガーバーガー	漢堡包時代	GAPS	5800日圓	SLG
	ときときポヤッチオ	心跳小情人	KING RECORD	5800日圓	RPG
	狙われた街(仮称)	被狙擊的街(暫名)	KAJ	價格未定	SLG
	修羅の門	修羅之門	講談社	5800日圓	AVG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズVol.2	心跳回憶劇場系列 Vol.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	ETC
	STAR WINDER	STAR WINDER	J.WING	4800日圓	RAC
	イバラード(仮称)	依巴拉度(暫名)	SYSTEM SAKOMU	價格未定	AVG
	ダムダムストンプランド	DAM DAM STOMPLAND	SME	5800日圓	ACT
	true real fantasy	TRUE REAL FANTASY	DREAM CUBE	價格未定	RPG
	R?MJ (仮称)	R?MJ(暫名)	BANDAI	價格未定	AVG
	天空のエスカフローネ(仮称)	聖天空戰記(暫名)	BANDAI	6800日圓	AVG
	雀じゃん恋しましょ	雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	プリズムコート(仮称)	PRISM CODE(暫名)	富士通電腦系統	價格未定	SLG
	SHADOW TOWER	影之塔	FROM SOFTWARE	5800日圓	RPG
	どきどきシャターチャンス	心跳SHUTTER CHANCE	日本一SOFTWARE	5800日圓	PUZ
	メタルドレッド	METAL DREAD	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	Lovers Game'S~わいわいテニス~Part 2 (仮称)	LOVE GAME'S 哇哇網球PART 2(暫名)	Tears	5800日圓	SPT
冬	火星物語	火星物語	ASCII	價格未定	RPG
	棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
	バイオハザード2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
97年	プロフェッショナルビリヤード	專業桌球	IDEA FACTORY	5800日圓	SPT
	情熱熱血アスリーツ	情熱熱血田徑(暫名)	ASMIK	價格未定	SLG
	ツタンカーメンの遺言(仮称)	傳說幪面人的遺言(暫名)	WIZARD	價格未定	AVG
	メイン·ローター(仮称)	MING ROTOR(暫名)	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800日圓	STG
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	デッドリースカイ(仮称)	DEADLY SKY(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	不詳
	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸(暫名)	KONAMI	價格未定	RPG
	メタルギアソリッド	METAL GEAR SOLID	KONAMI	價格未定	AVG
	真髄·碁仙人	真髓・圍棋仙人(暫名)	J・WING	8900日圓	TAB
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一,二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	5800日圓	AVG
	栄光のセントアンドリュース	光榮之聖安德魯斯	小學館PRODUCTION	5800日圓	SPT
	リンダキューブアゲイン	LINDA CUBE AGAIN	SCE	價格未定	PUZ
	Blaze&blade~Eternal Quest~	Blaze&blade~Eternal Quest~	T&G SOFT	價格未定	RPG
	ジュンクラシック(仮称)	JUN CLASSIC(暫名)	T&G SOFT	價格未定	ETC
	ガンバレット(仮称)	GUN BALLET(暫名)	NAMCO	價格未定	STG
	テイルズ オブ デスティニー	TALES OF DESTINY	NAMCO	價格未定	RPG
	子育てクイズ マイエンジェル	教子小測驗 MY ANGEL	NAMCO	價格未定	ETC
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	ACT
	リアルロボット戦線	真機械人戰線(暫名)	BANPRESTO	6800日圓	SLG
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	6800日圓	AVG
	同級生2 EXTRA BOX	同級生2 EXTRA BOX	BANPRESTO	13800日圓	AVG
	HERC`S ADVENTURES	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISUAL ART	5800日圓	SLG
	ZAP!SNOWBOARD TRIX	ZAP!SNOWBOARD TRIX	PONY CANYON	價格未定	SPT
	RPGツクール3	RPG 創作室3	ASCII	5800日圓	ETC
	シミュレーションRPGシクール	SRPG創作室	ASCII	5800日圓	ETC
	パワードール2	特勤機甲隊2	ASCII	價格未定	SLG
	こみゅにてぃぽむ	COMMUNITY POMME	FILL IN CAFE	5800日圓	SLG
98年春	ヒロインドリーム2	女主角之夢2	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	みつめてナイト	凝望騎士	KONAMI	價格未定	SLG
98年	ギアヘブン	GEAR HEAVEN	TOEI SYSTEM	價格未定	ETC
	怒·首領蜂	怒首領蜂	SPS	價格未定	STG

スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1	洛克人超級冒險	CAPCOM	價格未定	AVG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	TAB
厄痛～呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
スーパーライブスタジアム	超級實況體育館	AQUES	5800日圓	SPT

98年發售預定遊戲

All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
BATTLE SPORT	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
MAGIC:THE GATHERING (仮称)	MAGIC:THE GATHERING(暫名)	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB

發售日未定遊戲

MOON	MOON	ASCII	價格未定	RPG
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
NIGHTMARE PROJECT YAKAT	惡夢計劃YAKATA	ASK講談社	價格未定	RPG
森の王国 (仮称)	森林王國(暫名)	ASMIK	價格未定	SRPG
未踏峰へ挑戦　アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
ドラゴンクエスト　VII	勇者鬥惡龍 VII	ENIX	價格未定	RPG
FLY (仮称)	FLY(暫名)	MDB	價格未定	AVG
X2	X2	CAPCOM	5800日圓	STG
ストリトファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	FIG
ダンジョン&ドラゴンコレクッション	D & D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
シェラザード伝説 ザ・プレリュード (仮称)	西拉薩傳説(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	RPG
飛龍の拳コレクション (仮称)	飛龍之拳COLLECTION(暫名)	CULTURE BRAIN	5800日圓	FIG
VIPER (仮称)	VIPER(暫名)	GAGA COMM.	價格未定	STG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6800日圓	STG
NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
ヴァーチャパーク	VIRTUAL PARK	光榮	5800日圓	SLG
ゲーム日本史～天下人秀吉と家康～	GAME日本史～天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
バブジー	BABUZI	COCONUTS JAPAN	6800日圓	ACT
アザーライフ　アザードリームス	OTHER LIVE AZARD DREAM	KONAMI	價格未定	ETC
ときめきメモリアル　ドラマシリーズVol.3	心跳回憶劇場系列 Vol.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル2	心跳回憶2(暫名)	KONAMI	價格未定	SLG
パロウォーズ	沙鍋曼蛇大戰略	KONAMI	5800日圓	SLG
ミッドナイトラン～ロードファイター2～	MIDNIGHT RUN 2	KONAMI	價格未定	RAC
アザーライフ　アザードリームス	LETHAL ENFORCER精裝版	KONAMI	5800日圓	ETC
幻想水穢伝II	幻想水滸傳II	KONAMI	價格未定	RPG
実況パワフルプロ野球 97開幕版	實況POWERFUL職業棒球97開幕版	KONAMI	5800日圓	SPT
DOOPERS	DOOPERS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RAC
FENSER	FENSER	CYBERTECT DESIGN	價格未定	不詳
PROJECT CHAOS	PROJECT CHAOS	CYBERTECT DESIGN	價格未定	RPG
10101 (仮称)	10101(暫名)	SUNTECH JAPAN	5800日圓	ACT
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
ワールドマツゴルフ	THE MATCH GOLF	ZOOM X	5800日圓	SPT
ザウバー	ZAUVER	SQUARE	價格未定	STG
バーチャル　リモコン(ヘリポート)	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
NFL GAME DAY	NFL GAME DAY(暫名)	SCE	價格未定	SPT
クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950美國夢	SCE	價格未定	ETC
T-MEK	T-MEK(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
アタリアーケードクラシック	雅達利經典街機	SOFTBANK	3800日圓	ETC
ウォーゴッズ	WARGOOZE	SOFTBANK	價格未定	FIG
ドライバー	DRIVER	SOFTBANK	3800日圓	RAC
ローカス	LOCUS(暫名)	SOFTBANK	3800日圓	ACT
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	價格未定	ACT
アドヴァンスV.G.2	ADVANCED V.G. 2	TGL	價格未定	FIG
ウキウキ釣り天国 (仮称)	誘惑釣魚天國(暫名)	TEICHIKU	價格未定	SLG
マジカルドロップPLUS 1	MAGICAL DROP PLUS 1！(暫名)	DATA EAST	價格未定	PUZ
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800日圓	ACT
スノークィーン	SNOW QUEEN	東北新社	4800日圓	ETC
ディレクター (仮称)	DIRECTOR(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
モンスターコレクション (仮称)	MONSTER COLLECTION(暫名)	TONKIN HOUSE	價格未定	SLG
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
JUMP KID (仮称)	JUMP KID(暫名)	NEW	價格未定	ACT
NOEL 2 (仮称)	NOEL 2(暫名)	PIONEER LDC	價格未定	SLG
こちら葛飾区亀有公園前派出所	這裏是葛飾區龜有公園前派出所(暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
バトルバグス	戰鬥蟲	電腦工場	5800日圓	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
銃夢 (仮称)	銃夢(暫名)	BANPRESTO	價格未定	ARPG
魔導都市エルビス	魔導都市艾比斯	BANPRESTO	價格未定	RPG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR SOFT	價格未定	ACT
LIPROS (仮称)	LIPROS(暫名)	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
オーガリアン～亜人伝～ (仮称)	亞人傳(暫名)	VISUAL ARTS	價格未定	RPG
ぱいるあっぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	SLG
RAYMAN 2 (仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ACT
秘密結社Q	秘密結社Q	RIGHTSTUFF	價格未定	SLG
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
鉄拳3	鐵拳3	NAMCO	價格未定	FIG
The Last Express	The Last Express	SOFTBANK	價格未定	AVG
雲海の撃墜王ACE OF SEACLOUD	雲海之擊墮王	MICRONET	價格未定	STG
らぷんつぇる (仮称)	RAPUNZEL(暫名)	日本M.M.I.TECHNOLOGY	價格未定	PUZ
百魔館 (仮称)	百魔館(暫名)	SHOULD	5800日圓	ETC
名探偵スチールウッド (仮称)	名偵探STEEL WOOD(暫名)	IDEA FACTORY	5800日圓	AVG
どきどきポヤッチオ	緊張的波捷奧	KING RECORD	5800日圓	ACT
キリングタイム	KILLING TIME	ACCLAIM JAPAN	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ぼのぼーど	火炎艇	AMUSE	價格未定	SPT
テストドライブ (仮称)	TEST DRIVE(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
プロ指南ウルトラ麻雀兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
メックウォーリア2	MECH WARRIOR 2	ACTIVISION JAPAN	價格未定	STG
レガシー・オブ・ケイン (仮称)	LEGACY OF KAIN(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	RPG
TRASH IN HOLYFIELD	TRASH IN HOLYFIELD	DREAM CUBE	價格未定	RPG
MLB Pennant Race	MLB Pennant Race	SCE / Inter	5800日圓	SPT
ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
NHL FACE OFF (仮称)	NHL FACE OFF(暫名)	SCEI	價格未定	SPT
天仙娘々～劇場版	天仙娘娘～劇場版～	PONYTAIL SOFT	價格未定	ETC
GRUDA	GRUDA	CYBERTECT DESIGN	價格未定	不詳

SATURN

5月發售遊戲

2日	シヴィライゼーション新世界七大文明	CIVILIZATION 新 世界七大文明	ASCII	5800日圓	SLG
	ジ　アンソルブド	THE UNSOLVED	VIRGIN INTERACTIVE	7800日圓	AVG
	機動戦艦ナデジコ	遊擊機動戰艦	SEGA	5800日圓	AVG
	DEKA 4駆～TOUGH-THE-TRUCK～	DEKA 4驅～TOUGH-THE-TRUCK～	HUMAN	5800日圓	RAC
	ファンキー・ヘッドボクサーザ+	FUNKY HEAD BOXER+	吉本興業	5800日圓	SPT
9日	フリートーク　スタジオ～マリの気ままなおしゃべり	FREE TALK STUDIO	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	ETC
16日	グルーブ　オン　ファイト	GROOVE ON FIGHT	ATLUS	5800日圓	FIG
	グルーブ　オン　ファイト	GROOVE ON FIGHT(連擴張卡)	ATLUS	7800日圓	FIG
	クライム　ウェーブ	CRIME WAVE	VIRGIN INTERACTIVE	6800日圓	STG
	BREAK POINT	BREAK POINT	PACK IN SOFT	6800日圓	SPT
23日	龍的五千年	龍的五千年	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
	キューブバトラーアンナ未来編	CUBE BATTLER安娜未來編	YANOMAN GAMES	5800日圓	PUZ
	エーベルージュ	EBEROUGE戀愛物語	TAKARA	6800日圓	SLG
	WARA2 WARS 激闘 大軍団バトル	WARA2WARS激鬥！大軍團戰鬥	翔泳社	5800日圓	SLG
	BLAM!マシーンヘッド	BLAM！MACHINE HEAD	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	ゲーム天国極楽	遊戲天國	JALECO	5800日圓	STG
	ゲーム天国極楽パック	遊戲天國 極樂PACK	JALECO	7800日圓	STG
30日	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	電腦天使SS	德間書店INTERMEDIA	5800日圓	SLG
	ダークハンター下 妖魔の森	DARK HUNTER下 妖魔之森	光榮	6800日圓	ETC
	THREE DIRTY DWARVES	THREE DIRTY DWARVES	SEGA	5800日圓	ACT
	D-XHIRD	D-XHIRD	TAKARA	5800日圓	FIG
	Jリーグ GO!GO!GOAL! (仮称)	日本職業足球聯賽GO!GO!GOAL!(暫名)	TECMO	5800日圓	SOC
	ダービー穴リスト	打吡穴LIST	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	ETC
	SKULL FANG空牙外伝	空牙外傳	DATA EAST	5800日圓	STG
下旬	日本プロ麻雀連盟公認道場破り	日本業麻雀聯盟公認 道場破	NAXAT	5800日圓	TAB
	GRANDREAD	GRANDREAD	BANPRESTO	5800日圓	SLG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
5月	フィッシング甲子園II	FISHING甲子園II	KING RECORDS	6800日圓	SPT
	コントラ～レガシー　オブ　ウォー～	魂斗羅	KONAMI	價格未定	ATC

6月發售遊戲

6日	サイバードール復刻版	特勤機甲隊 復刻版	I'MAX	3900日圓	SLG
13日	ウエルカムハウス	WELCOME HOUSE	IMAGINEER	5800日圓	AVG
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴2(初回限定版)	IMAGINEER	7800日圓	SLG
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴2	IMAGINEER	6800日圓	SLG
	フルカウルミニ四駆スーパーファクトリー	迷你四驅超級工廠	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
19日	沙羅蔓蛇デラックスパック プラス	沙羅曼蛇 豪華版 PLUS	KONAMI	價格未定	STG
20日	AMOK	AMOK	光榮	5800日圓	STG
	わくわく7	WAKUWAKU7	SUNSOFT	5800日圓	FIG
	わくわく7	WAKUWAKU7(連擴張卡)	SUNSOFT	7800日圓	FIG
	MARICA～真実の世界	MARICA真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	5800日圓	RPG
	AI囲碁サターン版	AI圍棋SATURN版	ASCII SOMETHING GOOD	6800日圓	TAB
	マジカルドロップIII	MAGICAL DROP III	DATA EAST	5800日圓	PZL
27日	真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	真説侍魂～武士道烈傳	SNK	6800日圓	RPG
	ルナシルバースターストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY MPEG版	角川書店	6800日圓	RPG
	だ・い・す・き	喜歡你	GAGA COMM.	6800日圓	SLG
	提督の決断III	提督之決斷 III	光榮	9800日圓	SLG
	WILLY WOMBAT	WILLY WOMBAT	HUDSON	5800日圓	不詳
	政界立志伝	政界立志傳	BMG JAPAN	5300日圓	SLG
	紫炎龍	紫炎龍	童	5800日圓	STG
28日	Mr.BONES	骨頭先生	SEGA	5800日圓	ACT
下旬	大戦略STRONG STYLE	大戰略STRONG STYLE	OZ CLUB	6800日圓	SLG
6月	インパクト レーシング	IMPACT RACING	COCONUTS JAPAN	6800日圓	RAC
	PGA TOUR 97	PGA TOUR 97	EA VICTOR	5800日圓	SPT
	羅媚斗	羅媚斗	EA VICTOR	價格未定	FIG
	QUIZなないろ虹色町の奇蹟	虹色町之奇跡	CAPCOM	5800日圓	ETC
	プラドルDISC VOL.4 黒田美礼	偶像DISC VOL.4 黑田美禮	Sada Soft	3000日圓	ETC
	プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 CAMPAIGN GIRL'97	Sada Soft	3000日圓	ETC
	SONIC JAM	SONIC JAM	SEGA	價格未定	ACT
	トップアングラーズ	TOP ANGLERS	NAXAT	5800日圓	ETC
	MOON CRADLE	MOON CRADLE	PACK IN SOFT	6800日圓	不詳
	落ちゲー デザイナー作ってポン!	做個墜落遊戲!	PACK IN SOFT	5800日圓	ETC
	マス・デストラクション	終極破壞	BMG JAPAN	5800日圓	ACT
	エンジェル グラフィティ(仮称)	ANGEL GRAFFITI S	SOFTVISION INTETRNATIONAL	6800日圓	ETC
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISUAL	6800日圓	STG

7月發售遊戲

10日	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.1虹色の青春	心跳回憶劇場系列VOL.1虹色的青春	KONAMI	價格未定	AVG
11日	アルバムクラブ	ALBUM CLUB	代官山	價格未定	ETC
	BULK SLASH	BULK SLASH	HUDSON	5800日圓	ETC
25日	スーパーロボット大戦F	超級機械人大戰 F	BANPRESTO	6800日圓	SLG
下旬	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～(仮称)	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	MEDIA AMUSE	5800日圓	FIG
	スレイヤーズろいやる	魔劍美神ROYAL	角川書店	價格未定	SRPG
7月	桃太郎道中記	桃太郎道中記	HUDSON	價格未定	SLG
	BOOK OF SORCERIES	BOOK OF SORCERIES	ALTUS	價格未定	RPG
	ボイスファンタジア	VOICE FANTASIA	ASK講談社	6800日圓	SLG
	ガン・フォンティア	GUN FRONTIER	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	プリルラ	PRIRURA	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ACT
	ワンダー3	WONDER 3	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	ETC
	ミニスカポリス	出動!迷你裙女警	Sada Soft	價格未定	ETC
	サイドポケット3	SIDE POCKET 3	DATA EAST	價格未定	TAB
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
	究極タイガーII PLUS	究極TIGER II PLUS	NAXAT	5800日圓	STG
	ラングリッサーIV	夢幻模擬戰 IV特別裝	MASIYA	6800日圓	SRPG
	ラングリッサーIV	夢幻模擬戰 IV標準裝	MASIYA	5800日圓	SRPG
	悠久幻想曲	悠久幻想曲	MEDIA WORKS	5800日圓	SLG
	人生ゲーム II	人生遊戲II	TAKARA	價格未定	TAB

8月發售遊戲

8日	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	6800日圓	PUZ
	古代降霊術 百物語	古代降靈術 百物語	HUDSON	價格未定	RPG
	VIRUS	VIRUS	HUDSON	價格未定	AVG
上旬	GO III Profesinal	GO III Profesinal對局圍棋	毎日COMMUNICATIONS	6800日圓	TAB
8月	タイムボカンシリーズ ボカンと一発 ドロンボー完璧版	幻影時光射擊遊戲完全版	BANPRESTO	5800日圓	STG
	ファンタズム	FANTASIUM	OUT LEUAGER工房	9800日圓	RPG
	メックウォリア2	MECH WARRIOR 2	BANDAI VISUAL	5800日圓	STG
	奥菜恵/恋のサマーファンタジー	奥菜惠/戀之夏天幻想	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	DARKSEED2	DARKSEED2	B FACTORY	5800日圓	AVG
	ウーズ(仮称)	Wiz(暫名)	B FACTORY	5800日圓	ACT

9月以後發售遊戲

9月	ワールドエボリューションサッカー	WORLD EVOLUTION SOCCER	ASMIK	價格未定	SOC
	ファンズフォルム	FANS FORUM	日本MMI Technology	5800日圓	AVG
11月	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC	日本VICTOR	5800日圓	ETC
	ファルコムクラシックス	FALCOM CLASSIC(初回限定雙CD版)	日本VICTOR	6800日圓	ETC
12月12日	マリア(仮称)	瑪莉亞(暫名)	AXELA	6800日圓	ETC
12月	速攻生徒会	速攻生徒會(暫名)	BANPRESTO	5800日圓	AVG

97年發售預定遊戲

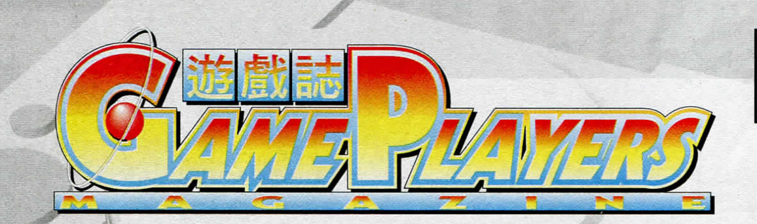
夏	ロックマンX4	洛克人X4	CAPCOM	價格未定	ACT
	My dream～オンエアが待てなくて～(仮称)	My dream～正等待廣播(暫名)	日本CREATE	價格未定	SLG
	デザエモン 2	設計衛門2	ATHENA	5800日圓	ETC
	南方珀堂登場	南方珀堂登場	ATLUS	價格未定	AVG
	DESIRE	DESIRE～背德之螺旋	IMAGINEER	價格未定	AVG
	イメージファイト/Xマルチプライ	IMAGE FIGHT/X MULTIPLY	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	STG
	エドワードランディ	EDWARD RADY	XING ENTERTAINMENT	4800日圓	不詳
	黒の断章	黑之斷章	OZ CLUB	6800日圓	AVG
	X-MEN VS ストリートファイター	X-MEN VS 街頭霸王	CAPCOM	價格未定	FIG
	バイオハザード	BIO HAZARD	CAPCOM	5800日圓	AVG
	マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	5800日圓	FIG
	爆れつハンターR	爆烈HUNTER R	KING RECORD	5800日圓	RPG
	プラドルDISCコスプレーヤーズ2	偶像DISC特別編 COSTUME PLAYERS 2	Sada Soft	3800日圓	ETC
	RIVEN The Sequel to MYST	RIVEN The Sequel to MYST	SUNSOFT	價格未定	AVG
	フォトジェニック	PHOTO GENIC	SUNSOFT	價格未定	SLG
	フェイク ダウン	FAKE DOWN	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
	忍者じゃじゃ丸くん鬼斬忍法帖	忍者查查丸 鬼斬忍法帖	JALECO	5800日圓	ACT
	冒険活劇モノモノ	冒險活劇MONO MONO	翔泳社	價格未定	不詳
	ルパン三世MASTER FILE 2	雷朋三世MASTER FILE 2	SPIKE	5800日圓	ETC
	AZELパンツァードラグーンRPG(仮称)	AZEL PANZER DRAGOON RPG(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
	Jリーグ プロサッカークラブをつくろ!2(仮称)	日本職業足球聯賽創造職業球會2	SEGA	價格未定	SLG
	ラストブロンクス	LAST BONX	SEGA	價格未定	FIG
	幻の魚 The Phantom Fish	幻之魚 The Phantom Fish	SOFT OFFICE	價格未定	SLG
	アサルトリグス	ASSUALT RINGS	SOFTBANK	5800日圓	STG
	ドゥーム	DOOM	SOFTBANK	5800日圓	STG
	PRIMAL RAGE	PRIMAL RAGE	SOFT BANK	3800日圓	FIG
	リターンファイヤー	RETURN FIRE	SOFT BANK	3800日圓	ACT
	街	街	CHUN SOFT	價格未定	AVG
	サンダーフォースV	THUNDER FORCE V	TECHNO SOFT	價格未定	STG
	シルエット ミラージュ	SILHOUETTE MIRAGE	TREASURE	價格未定	ACT
	パチスロ完全攻略(仮称)	彈珠機完全攻略(暫名)	日本TELENET	價格未定	TAB
	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを	BLUE BREAKER	HUMAN	價格未定	RPG
	海辺でリーチ	海邊麻雀	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機2	MEDIAQUEST	5800日圓	ETC
	TACTICS FIGHTER	TACTICAL FIGHTER(暫名)	MEDIA RING	價格未定	不詳
	道化師殺人事件	道化師殺人事件	RIVERHILL SOFT	價格未定	AVG
	リアルサウンド～風のリグレット～	REAL SOUND-風之歉意-	WARP	6400日圓	ETC
	サウンドノベルツクール2	音樂小説創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	音楽ツクールかなでーる2	音樂創作室2	ASCII	5800日圓	ETC
	仙窟活龍大戦カオスシード	仙窟活龍大戰	NEVERLAND COMPANY	價格未定	RPG
97年秋	Guilty Gear	Guilty Gear	ARC SYSTEM WORKS	5800日圓	ACT
	ジーベクター	JIEBACOR	伊藤忠商事	價格未定	STG
	カルドセプト	CULDCEPT	大宮SOFT	價格未定	不詳
	きゃきゃバニー エクストラ	CAN CAN BUNNY EXTRA	KID	價格未定	AVG
	ソロ クライシス	SOLO CRISIS	QUINTET	價格未定	SLG

	セルドナーシルト	ZERTNASHIRRT	光榮	7800日圓	SRPG
	ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.2	心跳回憶劇場系列VOL.2彩之愛歌	KONAMI	價格未定	AVG
	スーチーパイアドベンチャー ドキドキナイトメア	美少女雀士大冒險	JALECO	價格未定	AVG
	ヴィザードリィNEMESIS (仮称)	巫術NEWESIS(暫名)	SHOUEI SYSTEM	價格未定	RPG
	セガツーリンカーチャンピオンシップ	SEGA TOURING CAR CHAMPIONSHIP	SEGA	價格未定	RAC
	R?MJ	R?MJ	BANDAI	價格未定	AVG
	雀じゃん恋しましょ	雀戀	BOSICO	價格未定	SLG
	英雄志願—Gal Act Heroism—	英雄志願—Gal Act Heroism—	MICRO CABIN	5800日圓	SLG
	HOT STEP あいどる (仮称)	HOT STEP IDOL(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	6800日圓	SLG
	レイヤーセクションII (仮称)	LAYER SECTION II(暫名)	MEDIAQUEST	價格未定	STG
	・ミ・ミ・ミ	金田一少年之事件簿	HUDSON	價格未定	AVG
97年冬	魔導物語	魔導物語	COMPILE	5800日圓	RPG
	七つの秘館戦慄の微笑	七間秘館 戰慄的微笑	光榮	價格未定	AVG
97年	Wizard`s Harmony 2	Wizard's Harmony 2	ARC SYSTEM WORKS	4900日圓	SLG
	銀河お嬢様伝説ユナ3~ライトニング エンジェル	銀河公主傳説 3電光天使	HUDSON	價格未定	AVG
	きゅー爆っく	爆炸王	ACTIVISION JAPAN	5800日圓	ACT
	スノークィーン	SNOW QUEEN	ARIADNE MEDIA	4800日圓	ETC
	Jリーグエキサイトステージ V1	J LEAGUE EXCITE STAGE V1	EPOCH社	價格未定	SOC
	マリオ武者野の超将棋塾	馬利奧武者野之超將棋塾	KING RECORDS	7800日圓	TAB
	モトクロス (仮称)	越野電單車賽(暫名)	COCONUTS JAPAN	價格未定	RAC
	ガーディアンフォース	GUARDIAN FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
	コットン2	綿花仙女COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	真髄・碁仙人 (仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	TAB
	バロック	BAROQUE	STING	價格未定	RPG
	ジュンクラシック	JUN CLASSIC(暫名)	T&G SOFT	價格未定	ETC
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	ハークスアトベンチャー	HERC'S ADVENTURES	BPS	5800日圓	RPG
	DREAM SQUARE 山田まりや	DREAM SQUARE山田瑪莉亞	VIDEO SYSTEM	3800日圓	ETC
	ぷりてぃ電波ジャック (仮称)	PREATY電波JACK(暫名)	MEDIA ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
	シミュレーションRPGツクール	SRPG創作室	ASCII	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

スーパーアドベンチャーロックマンEpisode 1 [月の神殿]	洛克人超級歷險	CAPCOM	價格未定	AVG
英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA~	英雄降臨~THE SEVEN HEROES & CINDERELLA	OMEGA SOFT	價格未定	SLG
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	TAB
All Star Baseball	All Star Baseball	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
BATTLE SPORT	BATTLE SPORT	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
NHL Breakaway	NHL Breakaway	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
ナイスショット	NICE SHOOT	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	STG
ダービースタリオン・サターン (仮称)	打吡大賽馬・SATURN(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
囲碁	圍棋	ASCII	6800日圓	TAB
あすか120%エクセレント	ASUKA 120% EXCELLENT	FAIMLY SOFT	價格未定	FIG
プロピンボール	職業波子機	IMAGINEER	5800日圓	TAB
未踏峰へ挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
センチメンタル グラフティ	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
ドラゴンナイト4	龍騎士 4	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SRPG
モンスターメーカー~ホーリーダガー~ (仮称)	MONSTER MAKER~HOLY DAGGER(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
卒業S (仮称)	卒業S(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800日圓	SLG
同級生2	同級生 2	NEC INTERCHANNEL	價格未定	SLG
魔法少女プリティサミー	魔法少女 PRETTY SAMY	NEC INTERCHANNEL	價格未定	AVG
ドラゴンナイト (仮称)	龍騎士	ELF	價格未定	RPG
神罰 人生の意味	神罰 人生的意義	GAINAX	價格未定	SLG
デジタルピンボール~ラストグラディエーターズVER9.7	DIGITAL PINBALL VER9.7	風	價格未定	TAB
ルナエターナルブルー	LUNAR ETERNAL BLUE(暫名)	角川書店	價格未定	RPG
X2	X2	CAPCOM	價格未定	STG
ストリトファイターコレクション	街頭霸王COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	FIG
ダンジョン&ドラゴンコレクッション	D & D COLLECTION(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード 2	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
無人島物語	無人島物語~考古學者高持慎一郎~	KSS	5800日圓	AVG
	GUN GRIFFON II(暫名)	GAME ART	價格未定	STG
グランディア	GRANDIA	GAME ARTS	價格未定	RPG
ゲーム日本史~天下人秀吉と家康~	GAME日本史~天下人秀吉與家康	光榮	6800日圓	ETC
実況パワフルプロ野球97 (仮称)	實況POWERFUL職業棒球97開幕版	KONAMI	價格未定	SPT
ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3	心跳回憶劇場系列VOL.3	KONAMI	價格未定	AVG
ときめきメモリアル対戦とっかえだま	心跳回憶對戰砌圖蛋	KONAMI	價格未定	PUZ
リーサルエンフォーサーズデラックスパック	LETHAL ENFORCERS精裝版	KONAMI	價格未定	STG
幻想水穢伝	幻想水滸傳	KONAMI	價格未定	RPG
タクティクスフォミュラワン	TACTICS FORMULA 1	THE MAN BREEZE	價格未定	TAB
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪 (仮称)	怪物之王黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
現代大戦略STRIKES (仮称)	現代大戰略STRIKES(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
ダブロー・イ・ゼロウ	TABURO I ZEROU	小學館PRODUCTION	價格未定	不詳
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
X-JAPAN 2 (仮称)	X-JAPAN 2(暫名)	SEGA	價格未定	ETC
ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS(暫名)	SEGA	價格未定	FIG
バーチャファイター3	VIRTUA FIGHTER 3	SEGA	價格未定	FIG
ハートオブダークネス	黑暗的心	SEGA	價格未定	AVG
ARENA (仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
オフロード	OFF ROAD	SOFTBANK	3800日圓	RAC
KRAZY IVAN	KRAZY IVAN	SOFTBANK	5800日圓	STG
RAMA (仮称)	宇宙的會合地RAMA(暫名)	SOFTBANK	6800日圓	AVG
スチームハーツ	STREAM HEART	TGL	7800日圓	STG
DEAD OR ALIVE	DEAD OR ALIVE	TECMO SOFT	價格未定	FIG
開運 なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV東京	5000日圓	ETC
もってけたまご	把蛋拿走	NAXAT	價格未定	ACT
東京立身出世伝	東京立身出世傳(暫名)	NAXAT	5800日圓	AVG
レクイエム (仮称)	安靈曲(暫名)	日本ART MEDIA	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q. (仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ (仮称)	U.S. DRAG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀 (仮称)	V.R.麻雀(暫名)	日本物產	價格未定	TAB
テラクレスタ3D (仮称)	TERRA CURESTA 3D(暫名)	日本物產	價格未定	STG
スチームパイレーツ (仮称)	汽船海賊(暫名)	NEVERLAND COMPANY	價格未定	SLG
大江戸ルネッサンス	大江戶文藝復興運動	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
こちら葛飾区亀有公園前派出所	這裏是葛飾區龜有公園前派出所(暫名)	BANDAI	價格未定	SLG
エアーコマンダー	AIR COMMANDER	BANPRESTO	5800日圓	STG
オベリスクプロジェクト・オスカーを遂行せよ	OBELISK	BMG JAPAN	6800日圓	SLG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
ダンジョン・マスター (仮称)	DUNGEON MASTER(暫名)	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
かもめ大作戦~女神たちのささやき	海鷗大作戰	VING	價格未定	SLG
パチンコファイター (仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
RAYMAN2 (仮称)	RAYMAN2(暫名)	UBI SOFT	價格未定	ETC
スタートリング.オデッセイ 1ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
サムライスピリッツ天草降臨	侍魂天草降臨	SNK	價格未定	FIG
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	REAL BOUT餓狼傳説SPECIAL	SNK	價格未定	FIG
マジカルホッパーズ	魔法草蜢	BANDAI	6800日圓	ACT
飯田譲治ナイトメア	飯田讓治NIGHTMATE	PACK IN SOFT	6800日圓	AVG
アイアンブラッド	IRON BLOOD	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
ファイロ&クロード (仮称)	菲亞羅與古羅頓(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	ACT
ドラゴンハート	魔幻屠龍	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	ACT
タンク (仮称)	TANK(暫名)	BMG VICTOR	價格未定	SLG
瞳Evolution (仮称)	瞳 Evolutoin(暫名)	MEDIA RING	價格未定	SLG
RANSA-恋鎖-	RENSA-戀鎖-	SINGLE LIGHT	5800日圓	SLG
プラドルDISC	偶像DISC 賽車女郎篇	Sada Soft	3800日圓	ETC
プリズムコー	PRISM CODE	富士通電腦系統	價格未定	SLG
ときめきミュージックCD2 (仮称)	心跳回憶MUSIC CD 2(暫名)	KONAMI	價格未定	ETC
カオスシード	CHAOS SEED	NEVERLAND	價格未定	ACT
MVPベースボール `96	MVP棒球'96	DATA EAST	價格未定	SPT
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC東海	5800日圓	ACT
クロック (仮称)	CROC!(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
MAGIC:THE GATHERING	MAGIC:THE GATHERING	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	TAB
メックウォーリア	MECH WARRIOR 2	ACTIVISION	價格未定	STG
スパイダー (仮称)	蜘蛛王冒險記	BMG VICTOR	價格未定	ACT
怪盗セイント・テール	怪盜SAINT TAIL	TOMY	6800日圓	AVG
3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIEER PIONEER	5800日圓	TAB
ヴォイスステーションPart 1	VOICE STATION Part 1	SONNET	價格未定	ETC
スーチーパイ3	美少女雀士 3	JALECO	價格未定	ETC
超FLAPPY	超FLAPPY	DABBY SOFT	5800日圓	ACT
ぷるるん! シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL(暫名)	J.WING	價格未定	PUZ
魔法学園ルナ	魔法學園LUNAR	角川書店	6800日圓	RPG

新GAME時間表



N64

5月發售遊戲

30日	時空戦士テュロック	時空戰士 TUROK	ACCLAIM JAPAN	8480日圓	STG
	ワイルドチョッパーズ	WILD CHOPPERS	SETA	9800日圓	STG
中旬	雷のごとく~超高速囲碁~	像雷般的超高速圍棋	SETA	9800日圓	TAB

6月以後發售遊戲

14日	スターウォーズ~シャドウ ズオ ブ ジエンパイア~	星球大戰~帝國之影~	任天堂	9800日圓	ACT
	ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ	去吧!!麻煩製造者們	ENIX	9800日圓	ACT
下旬	６４大相撲 (仮称)	64大相撲(暫名)	BOTTOM UP	價格未定	SPT
6月	本格4人打ちThe麻雀６４	The麻雀64(暫名)	VIDEO SYSTEM	9800日圓	TAB
7月	SONIC WINGS ASSAULT	SONIC WINGS ASSAULT	VIDEO SYSTEM	9800日圓	STG
	マルチレーシングチャンピオンシップ	MULTI RACING CHAMPIONSHIP	IMAGINEER	8900日圓	RAC
	レブ・リミット	REV LIMIT	SETA	價格未定	RAC
	森田将棋６４ (仮称)	森田將棋64	SETA	9800日圓	TAB
1日	麻雀放浪記CLASSIC	麻雀放浪記CLASSIC	IMAGINEER	8900日圓	TAB
9月	エアロゲイジ	AEROGATE	ASCII	價格未定	不詳
11月	カメレオン・ツイスト	扭扭變色龍	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	ACT
12月	ハイパーオリンピックンナガノ	超級長野奧運會(暫名)	KONAMI	價格未定	SPT

97年發售預定遊戲

夏	3D格闘 (仮称)	3D格鬥(暫名)	IMAGINEER	價格未定	FIG
	パワーリーグ６４	POWER LEAGUE 64	HUDSON	價格未定	SPT
	リーズン (仮称)	理由(暫名)	IMAGINEER	價格未定	TAB
	魔法聖紀エルテイル (仮称)	魔法聖紀EL TILL(暫名)	IMAGINEER	9980日圓	RPG
	バーチャル飛龍の拳コレクション (仮称)	飛龍之拳TWIN(暫名)	CULTURE BRAIN	價格未定	FIG
	ヘクセン	HEXEN	GAME BANK	8800日圓	ACT
	がんばれゴエモン5~ネオ桃山幕府のおどり~	大盜伍佑衛門~新桃山幕府之舞	KONAMI	價格未定	ACT
	超時空要塞マクロス ANOTHER DIMENSION (仮称)	超時空要塞MACROSS ANOTHER DIMENSION(暫名)	TOMY	價格未定	SLG
	ミッション・インポッシブル	職業特工隊	PACK IN SOFT	價格未定	ADV
	爆ボンバーマン (仮称)	爆炸彈人	HUDSON	價格未定	ACT
	・ミ・ミ・ミ	日本職業足球聯賽 ELEVEN HIT 1997	HUDSON	價格未定	SOC
秋	Jリーグダイナマイトサッカー64	日本職業DYNAMITE足球64	IMAGINEER	8900日圓	SOC
	シムシティ２０００ (仮称)	SIM CITY 2000(暫名)	IMAGINEER	價格未定	SLG
97年	プロ麻雀 極６４	職業麻雀 極64	ATHENA	9800日圓	TAB
	パチンコワールド64	彈珠機世界64	SHOUEI SYSTEM	價格未定	TAB
	ゼルダの伝説６４ (仮称)	煞爾達傳説64(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
	デュアルヒーローズ	DUAL HEROS	HUDSON	價格未定	FIG
	スーパーロボットスピリッツ	超級機械人SPIRIT	BANPRESTO	價格未定	FIG
	フライトシミュレーター	模擬飛行(暫名)	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
	バーチャルプロレスリングウルトラバトルロイヤル (仮称)	VIRTUAL摔角超級皇家戰(暫名)	ASMIK	價格未定	SPT
	新日本プロレス	新日本職業摔角鬥魂炎導	HUNSON	價格未定	SPT
９８年春	ジャングル大帝	小白獅	任天堂	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

ウェインガレツキーホッケー	WAIN GARAGE HOCKEY(暫名)	GAMEBANK	價格未定	SPT
ドラキュラ3D (仮称)	惡魔城3D(暫名)	KONAMI	價格未定	ACT
新・格闘~バトルダンサーズ	新格鬥BATTLE DANCERS(暫名)	KONAMI	價格未定	FIG
クオンパ	Cu-On-Pa	T&E SOFT	價格未定	PUZ
キャバリーバトル3000	GABARY BATTLE 3000	日本SYSTEM SUPPLY	價格未定	SPT
F-ZERO 64	F-ZERO 64	任天堂	價格未定	SPT
MOTHER 3 (仮称)	MOTHER 3(暫名)	任天堂	價格未定	RPG
カービィのエアライド (仮称)	卡比的AIRLIGHT(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
クライマー (仮称)	CLIMBER(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
クリエイター	創造者	任天堂	價格未定	不詳
ゴールデンアイ００７	007金眼睛	任天堂	價格未定	ACT
ゴルフ (仮称)	哥爾夫球(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
ゼルダの伝説６４ (仮称)	煞爾達傳説64(暫名:64DD專用)	任天堂	價格未定	RPG
バキーブキー (仮称)	BAKIBUKI(暫名)	任天堂	價格未定	SPT
ボディ ハーベスト (仮称)	BODY HARVEST(暫名)	任天堂	價格未定	ETC
ヨッシーアイランド６４	勇士恐龍冒險島 64	任天堂	價格未定	ACT
金田一少年の事件簿 (仮称)	金田一少年之事件簿(暫名)	HUDSON	價格未定	AVG
ブレードアンドバレル	BLADE & BARREL	KEMCO	價格未定	ACT
トップギア・ラリー	TOP GEAR RALLY	KEMCO	價格未定	RAC

超級任天堂

5月16日	加籐一二三九段 将棋倶楽部	加籐一二三九段 將棋俱樂部	HACT	4980日圓	TAB
5月	PARLOR!MINI6パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR!MINI 6彈珠機實機模擬遊戲	日本TELENET	4900日圓	TAB
夏	ふね太郎	船太郎	PACK IN SOFT	價格未定	SPT
97年	ああっ女神さまっ (仮称)	我的女神(暫名)	KSS	10800日圓	AVG
	マジックボール	MAGIC BALL	POW	6800日圓	ACT
	ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980日圓	SPT
	スーパーファミリーゲレンデ	超級FAMILY滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
	同級生２	同級生２	BANPRESTO	7980日圓	AVG

PC-FX

23日	PLA (18禁)	Pia 歡迎來到 CARROT	NEC HE	價格未定	ETC
6日	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
27日	アルバレアの乙女	艾魯巴尼亞之少女	NEC HE	價格未定	SLG
未定	卒業R	卒業R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
	MASTERS遥かなるオーガスタ3 (仮称)	MASTER哥爾夫球3(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
	こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
	となりのプリンセス ロルフィー	鄰家的公主 羅露菲	NEC HE	價格未定	RPG
	ペブルビーチ波濤 (仮称)	波濤哥爾夫球(暫名)	NEC HE	價格未定	SPT
	みにまむなのにっく	變成最小(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800日圓	ACT
	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	7800日圓	STG
	負けるな魔剣道Z	不要輸!魔劍道Z	NEC HE	價格未定	ACT
	惑星攻撃隊リトルキャッツ (仮称)	惑星攻擊隊LITTLE CATS(暫名)	NEC HE	價格未定	SLG
	天外魔境III NAMIDA	天外魔境III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
	スパークリングフェザー	霹靂賽艇	NEC HE	價格未定	SPT
	LAST IMPERIAL PRINCE	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG

NEO・GEO

6月27日	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳(CD-ROM)	SNK	6800日圓	RPG
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	拳皇97(卡帶)	SNK	價格未定	FIG
	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	拳皇97(CD-ROM)	SNK	價格未定	FIG
	パルスター２ (仮称)	PULSE STAR 2(卡帶)(暫名)	SNK	價格未定	STG
	パルスター２ (仮称)	PULSE STAR 2(CD-ROM)(暫名)	SNK	價格未定	STG


許景琛作品
出品人：黃玉郎　總監：祁文傑　編劇：李中興
街霸 STREET FIGHTER III NEW GENERATION
再掀漫畫熱潮
創刊號送出VCD
反應激烈！
第八期再度出擊!!
《特別版》送出全新製作VCD
內容更豐富、畫面更精采、更具珍藏價值。
《平裝版》同期發行
DIE-CUT珍藏封面
為你揭開鐵面將軍真面目
特別版 隨書附送VCD
©CAPCOM 1997 ALL RIGHTS RESERVED
TOKYO GAME SHOW 97
JADE DYNASTY PUBLICATIONS LIMITED
精彩內容：
•現場直擊報導97 TOKYO GAME SHOW盛況。
•街霸III街機王爭霸戰
玉皇朝精英力撼CAPCOM®街頭戰士
創出最高HIT數，
精彩過程全面追擊！
VCD片長時間超過40分鐘
黑氣強人
許景琛作品 8
特別版及平裝版同期送出兩款自摺街霸IIIVCD紀念版封套
集齊一套珍藏價值無限倍增
限量發行．經已隆重出版